N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

III ÉVFOLYAM 12 SZÁM 1999 DECEMBER

576 FT

576 KONZOL



HA ELŐSZÖR LŐSZ, HŐS VAGY.
HA MÁSODSZOR, HŐSI HALOTT!

MEDAL OF HONOR - PSX

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



AKCIÓ!

~~36999,-~~ HELYETT AKCIÓS ÁR **34999,-**

PLAYSTATION



AKCIÓ!

NINTENDO 64

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD +MARIO 64 KAZETTA **36999,-**

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD +STAR WARS POD RACER +MARIO 64 KAZETTA **49999,-**

PLAYSTATION

40 WINKS	HIVJ
A BUG'S LIFE	13990.-
A BUG'S LIFE ACTIVITY CENTER	7990.-
ACTION MAN	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
ADIDAS POWER SOCCER 2	14990.-
AGENT ARMSTRONG	11990.-
AIR COMBAT /PLATINUM	7990.-
AIRONAUTS	HIVJ
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7990.-
ALL STAR TENNIS 99	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALLUNDRA	13990.-
ANNA KOURNIKOVA TENNIS	12990.-
APE ESCAPE	12990.-
APOCALYPSE	13990.-
ARMORED CORE	12990.-
ASSAULT	13990.-
ASTERIX	13990.-
ASTERIX & OBELIX	HIVJ
ATTACK OF THE SAUCERMAN	12990.-
AUTO DESTRUCT	11990.-





AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-
AZURE DREAMS	13990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
BARBIE RACE & RIDE	7990.-
BASEBALL 2000	HIVJ
BATMAN & ROBIN	13990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-
BIG AIR	13990.-
BIOFREAKS	13990.-
BLAM MACHINHEAD	13990.-
BLASTO	13990.-
BLAZE & BLADE	13990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR	13990.-
BLOODY ROAR 2	13990.-
BOMBERMAN QUEST	HIVJ
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BRAHMA FORCE	13990.-
BREATH OF FIRE 3	13990.-
BUBBLE BOBLE /PLATINUM	7990.-
BUGS BUNNY LOST IN TIME	13990.-
BUST A GROOVE	13990.-
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-
BUST A MOVE 3DX	13990.-
BUSTER & BEANSTALK	12990.-
C3 RACING	13990.-
CARDINAL SYN	13990.-
CARMAGEDDON	13990.-
CASTLEVANIA	11990.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE	13990.-
CBZ	13990.-
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	HIVJ
CHOCOBO RACING	12990.-
CIRCUIT BREAKERS	13990.-
CIVILIZATION II	13990.-
COLIN MCRAE RALLY /PLATINUM	7990.-
COMMAND&CONQUER /PLATINUM	7990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 3	13990.-
CRASH TEAM RACING	12990.-
CRIME KILLER	4990.-
CROC /PLATINUM	7990.-
CROC 2	13990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CYBERIA	7990.-
DEAD OR ALIVE	13990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DEMOLITION RACER	13990.-
DESTREGA	12990.-
DEVIL DICE	13990.-
DEVIL S DECEPTION	12990.-
DIABLO	13990.-
DIE HARD TRILOGY /PLATINUM	7990.-
DINO CRISIS	13990.-
DISRUPTOR	13990.-
DOOM /PLATINUM	7990.-
DREAMS	13990.-
DRIVER	14990.-
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990.-
DYNASTY WARRIORS	12990.-
EVIL ZONE	13990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
EXTREME 500	HIVJ
FA PREMIER LEAGUE STARS	13990.-
FADE TO BLACK /PLATINUM	7990.-
FANTASTIC FOUR	9990.-
FIFA 2000	13990.-
FIFA 98 /PLATINUM	7990.-
FIFA 99	13990.-
FIFTH ELEMENT	13990.-
FIGHTING FORCE 2	HIVJ
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-
FINAL FANTASY VIII	14990.-
FIRESTORM-THUNDERHAWK 2	7990.-
FISHERMANS BAIT	13990.-
FORMULA KARTS	9990.-
FORMULA ONE 97 /PLATINUM	7990.-
FORMULA ONE 99	13990.-
FORSAKEN	4990.-
FRENZY	13990.-
FROGGER	11990.-
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-
G POLICE WEAPONS OF JUSTICE	12990.-
GEX DEEP COVER GECKO	13990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GRAN TURISMO /PLATINUM	7990.-
GRAND THEFT AUTO + LONDON DATA	13990.-
GRAND THEFT AUTO 2	13990.-
GUARDIAN CRUSADE	13990.-
GUARDIAN OF DARKNESS	HIVJ
GUNGAGE 3D	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HEART OF DARKNESS	13990.-
HELLNIGHT	HIVJ
HERCULES /PLATINUM	7990.-
HEXEN	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
INDY 500	12990.-
INT. TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-
ISS SOCCER DELUXE	7990.-
IZNOGOOD	9990.-
JAMES BOND TOMORROW NEVER DIES	12990.-
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET RIDER 2	12990.-
JUDGE DREDD	11990.-
KICK OFF WORLD	13990.-
KINGSLEY'S ADVENTURE	12990.-
KKND KROSSFIRE	13990.-
KNOCK OUT KINGS 2000	HIVJ
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI	7990.-
LE MANS 24 HOUR	13990.-
LEGEND	13990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGO ROCK RAIDERS	HIVJ
LEMMINGS	9990.-
LOADED	6990.-
LOST VIKINGS 2	9990.-
LOST WORLD /PLATINUM	7990.-
LUCKY LUKE	11990.-
MADDEN NFL 2000	13990.-
MADDEN NFL 99	13990.-
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MASS DESTRUCTION	9990.-
MAXIMUM FORCE	11990.-
MDK	12990.-
MEDIEVIL /PLATINUM	7990.-
MEGA MAN 8	13990.-
MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990.-
MEN IN BLACK	13990.-
MESSIAH	HIVJ
METAL GEAR SOLID	14990.-
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS	7990.-
MISSION IMPOSSIBLE	13990.-
MONACO GP2	13990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTER SEED	13990.-
MORTAL KOMBAT 4	13990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-
MOTO RACER 2	13990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTOR TOON GP 2	13990.-
MOTORHEAD	12990.-
MULAN	12990.-
MUSIC	9990.-
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-

NASCAR 2000	13990.-
NASCAR 99	13990.-
NBA LIVE 2000	HIVJ
NBA LIVE 99	13990.-
NEED FOR SPEED 3	9990.-
NEED FOR SPEED IV	13990.-
NHL 2000	13990.-
NHL 98	11990.-
NHL 99	13990.-
NHL FACE OFF 98	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	11990.-
NINJA	13990.-
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKE	HIVJ
NO ONE CAN STOP MR DOMINO	9990.-
ODDWORLD ABE 'S ODDYSEE /PLATINUM	7990.-
ODDWORLD ABE S EXODUS	13990.-
ODT	13990.-
OMEGA BOOST	12990.-
ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-
OVERBOARDD	13990.-
PACMAN WORLD	9990.-
PANDEMONIUM /PLATINUM	7990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PGA TOUR GOLF 98	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
POCKET FIGHTER	13990.-
POINT BLANK	13990.-
POINT BLANK 2	12990.-
POOL HUSTLER	13990.-
POP N POP	HIVJ
POPULOUS THE BEGINNING	13990.-
PORSCHE CHALLENGE /PLATINUM	7990.-
POY POY 2	13990.-
PREMIER MANAGER 98	13990.-
PREMIER MANAGER 99	13990.-
PRO PINBALL : BIG RACE USA	13990.-
PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY	HIVJ
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-
PUMA STREET SOCCER	13990.-
QUAKE II	13990.-
R TYPE DELTA	13990.-
R TYPES	13990.-
RAGE RACER	9990.-
RAINBOW SIX	13990.-
RALLY CROSS 2	13990.-
RAMPGAE WORLD TOUR 2	13990.-
RASCAL	14990.-
RAT ATTACK	HIVJ
RAY STORM	11990.-
RAYMAN /PLATINUM	7990.-
RC STUNTCOPTER	13990.-
RE VOLT	13990.-
READY TO RUMBLE BOXING	HIVJ
REBEL ASSAULT 2	13990.-
REBOOT	13990.-
RESIDENT EVIL /PLATINUM	7990.-
RESIDENT EVIL 2 /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER REVOLUTION /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
RIVAL SCHOOLS	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
ROGUE TRIP	13990.-
RONIN BLADE	HIVJ
RUGRATS SEARCH FOR THE REPTAR	13990.-
RUNNING WILD	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAN FRANCISCO RUSH	13990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MAN	13990.-
SHADOW MASTER	13990.-
SHANGHAI TRUE VALOR	13990.-
SILENT HILL	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SLED STORM	13990.-
SMALL SOLDIERS	13990.-
SMURFS	13990.-
SOUTH PARK	13990.-
SOVIET STRIKE /PLATINUM	7990.-
SPAWN	13990.-
SPEED FREAKS	12990.-
SPEEDSTER	13990.-
SPORT CAR GT	13990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-
SPYRO THE DRAGON	13990.-
SPYRO THE DRAGON 2	13990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI	13990.-
STAR WARS: THE PHANTOM MENACE	13990.-
STEEL REIGN	13990.-
STREET FIGHTER ALPHA	13990.-
STREET FIGHTER COLLECTION	13990.-
STREET FIGHTER EX+ ALPHA	9990.-
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	12990.-





SUPERCROSS	HIVJ
SYPHON FILTER	12990.-
TAI FU: WRATH OF TIGER	13990.-
TARZAN	12990.-
TEKKEN 2 /PLATINUM	7990.-
TEKKEN 3 /PLATINUM	7990.-
TENCHU	13990.-
TENNIS ARENA	7990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
TEST DRIVE 4X4	13990.-
TEST DRIVE 5	13990.-
TETRIS PLUS	12990.-
THE NOTE	12990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THIS IS FOOTBALL	13990.-
TIGER WOODS 99	13990.-
TILT PINBALL	7990.-
TIME CRISIS /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CAR /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CAR 2	13990.-
TOMB RAIDER III	14990.-
TOMB RAIDER IV	13990.-
TOMBI	13990.-
TONY HAWK SKATEBOARDING	13990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TRAP RUNNER	13990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990.-
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-
UBIK	HIVJ
UM JAMMER LAMMY	HIVJ
UNHOLY WARS	13990.-
V BALL	11990.-
V-RALLY /PLATINUM	7990.-
V-RALLY 2	13990.-
V2000	4990.-
VICTORY BOXING 2	13990.-
VIEWPOINT	9990.-
VIPER	9990.-
VIRTUAL POOL	13990.-
VIRUS	13990.-
VMX RACING	13990.-
WAR OF THE WORLDS	HIVJ
WARCRAFT II	13990.-
WARGAMES	13990.-
WARHAMMER DARK OMEN	13990.-
WARHAWK	7990.-
WARPATH JURASSIC [illegible]	HIVJ
WCW MAYHEM	HIVJ
WCW NITRO	13990.-
WCW NVO THUNDER	13990.-
WILD 9	13990.-
WILD ARMS	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WIPEOUT /PLATINUM	7990.-
WIPEOUT 3	13990.-
WORLD CUP 98	13990.-
WORMS /PLATINUM	7990.-
WORMS ARMAGEDDON	13990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKIN CREW	13990.-
WU TANG	13990.-
WWF ATTITUDE	13990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-
XENA WARRIOR PRINCESS	12990.-
XENOCRACY	13990.-
Z	9990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

NINTENDO 64

AERO GAUGE	16990.-
AIRBOARDER 64	9990.-
BANJO KAZOOIE	16990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BIFREAKS	16990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN HERO	16990.-
BUCK BUMBLE	9990.-
CARMAGEDDON	16990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
COMMAND & CONQUER	17990.-
CRUISIN USA	9990.-



CRUISIN WORLD	16990.-
DARK RIFT	14990.-
DIDDY KONG RACING	16990.-
DISNEY MAGICAL TETRIS	HIVJ
DOOM 64	16990.-
DUKE NUKEM 64	16990.-
EARTHWORM JIM 3D	HIVJ
F ZERO X	16990.-
F1 POLE POSITION 64	9990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	16990.-
F1 WORLD GRAND PRIX II	17990.-
FIFA 98	16990.-
FIFA 99	17990.-
FIGHTERS DESTINY	9990.-
FIGHTING FORCE	HIVJ
GEX 64 ENTER THE GECKO	9990.-
GOLDEN EYE	16990.-
GT 64	9990.-
HEXEN	16990.-
HOLLY MAGIC CENTURY	17990.-
HOT WHEELS	HIVJ
HYBRID HEAVEN	HIVJ
IGGYS RECKIN BALLS	9990.-
JET FORCE GEMINI	16990.-



KNIFE EDGE	16990.-
KNOCKOUT KINGS 2000	HIVJ
LAMBORGHINI	16990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
LYLAT WARS	12990.-
MADDEN 64	16990.-
MADDEN NFL 99	9990.-
MARIO KART	11990.-
MARIO PARTY	16990.-
MICHAEL OWENS W[illegible] 2000	16990.-
MISSION IMPOSSIBLE	9990.-
MK MYTHOLOGIES : SUB ZERO	16990.-
MONSTER TRUCK MADNESS	16990.-
MYSTICAL NINJA 2	16990.-
NAGANO OLYMPIC HOCKEY	16990.-



NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 99	17990.-
NBA LIVE 99	16990.-
NHL 99	16990.-
PENNY RACERS	17990.-
QUAKE	9990.-
QUAKE II	17990.-
RACING SIM MONACO GP	17990.-
RAINBOW SIX	HIVJ
RAKUGA KIDS	17990.-
RAYMAN 2	16990.-
RE VOLT	17990.-
RE VOLT	17990.-
RUGRATS TREASURE HUNT	16990.-
SAN FRANCISCO RUSH	9990.-
SCARS	16990.-
SILICON VALLEY	16990.-
SNOWBOARD KIDS	9990.-
SOUTH PARK	17990.-
STAR WARS EPISODE 1 RACER	17990.-
STAR WARS ROGUE SQUADRON	17990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	9990.-



SUPERMAN	17990.-
SUPERSMASH BROS	16990.-
THE NEW TETRIS	17990.-
TONIC TROUBLE	HIVJ
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TUROK 2	17990.-
V RALLY 99	16990.-
VIRTUAL CHESS 64	11990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WAVE RACE	11990.-
WCW VS NWO	16990.-
WETRIX	9990.-
WIPEOUT 64	9990.-
WORLD CUP	9990.-
WORMS ARMAGEDDON	17990.-
WWF ATTITUDE	17990.-
WWF WARZONE	9990.-
XENA WARRIOR PRINCESS	HIVJ
XG2	16990.-
YOSHI S STORY	16990.-
ZELDA	17990.-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	HIVJ
720	9990.-
ALL STAR TENNIS 99	HIVJ
ANTZ	9990.-
ARCADE HITS	9990.-
BLACK BASS FISHING	9990.-
BUBBLE BOBBLE	9990.-
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	9990.-
CAESARS PALACE 2	HIVJ
CARMAGEDDON	HIVJ
CENTIPEDE	9990.-
CHASE HQ	9990.-
CHESSMASTER	9990.-
CONKERS POCKET TALES	9990.-
CRAZY BIKERS	HIVJ
CRAZY CASTLE 3	9990.-
DROP ZONE	9990.-
DUKE NUKEM	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
F1 WORLD GP	9990.-
FIFA 2000	HIVJ
FROGGER	9990.-
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-
GEX	9990.-
GTA	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEXCITE	9990.-
ISS SOCCER 99	9990.-
KLAX	9990.-
LAS VEGAS	9990.-
LEGEND OF RIVER KING	9990.-
LOGICAL	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
MARIO GOLF	9990.-
MAYA BEE	9990.-
MEN IN BLACK	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
MR NUTZ	9990.-
NBA JAM 99	9990.-
NBA PRO 99	9990.-
PAPERBOY	9990.-
PITFALL	9990.-
POCKET BOMBER MAN	7990.-
POWER QUEST	9990.-
R TYPE DX	9990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	9990.-
RATS	9990.-
RONALDO FOOTBALL	9990.-
SHADOW GATE	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SILICON VALLEY	9990.-
SMURFS NIGHTMARE	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO BROS DELUX	9990.-
TEN PIN ALLEY	9990.-
TETRIS DX	7990.-
THREE LIONS	9990.-
TOP GEAR RALLY	9990.-
TUROK 2	9990.-
WARIOLAND II	9990.-
WICKED SURFING	HIVJ
WORMS ARMAGEDDON	9990.-
WWF ATTITUDE	9990.-
ZELDA	9990.-

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
ANIMANIACS	7990.-
ASTERIX	6990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BOXING	7990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
COLD SHADOW	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DER GLOCKNER VON NOTRE DAME	9990.-
DONKEY KONG	6990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DONKEY KONG LAND 2	7990.-
DONKEY KONG LAND 3	9990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
DUCK TALES	6990.-
F1 RACE	7990.-
FINAL FANTASY ADVENTURES	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-
GHOST BUSTERS II	7990.-
GODZILLA	7990.-
GRAND PRIX	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
HUGO 2	9990.-
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JAMES BOND	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
LEMMINGS	7990.-
LION KING	6990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-
MEGAMAN	7990.-
MICKEYS DANGEROUS CHASE	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MOTOCROSS MANIACS	7990.-
MR NUTZ	7990.-
MULAN	9990.-
NIGEL MANSEL	7990.-
ODDWORLD ADVENTURES	7990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
POPEYE 2	7990.-
PRIMAL RAGE	7990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMURFS	6990.-
SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.-
SPIDERMAN XMEN	6990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
STAR WARS	7990.-
STREET RACER	6990.-
SUPER BATTLE TANK	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND	6990.-
SUPER MARIO LAND 2 :GOLDEN COINS	7990.-
SUPERMAN	7990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990.-
TOP GUN	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TRUE LIES	6990.-
TUROK	9990.-
WARIOLAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WWF RAW	5990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIE'S COOKIE	5990.-

SEGA DREAMCAST CD-k

AEROWINGS	16990.-
BLUE STINGER	16990.-
BUGGY HEAT	16990.-
DYNAMITE COP	16990.-
F1 WORLD GP	16990.-
HOUSE OF THE DEAD 2	16990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
INCOMING	16990.-
MILLENIUM SOLDIER : XPENDABLE	16990.-
MONACO GP	16990.-
MORTAL KOMBAT GOLD	16990.-
PEN PEN	16990.-
POWER STONE	16990.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	16990.-
SEGA WORLD WIDE SOCCER	16990.-
SNOW SURFERS	16990.-
SONIC ADVENTURE	16990.-
SOUL CALIBUR	16990.-
SPEED DEVILS	16990.-
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-
TRICK STYLE	16990.-
VIRTUA FIGHTER 3	16990.-
WWF ATTITUDE	16990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	2999,-
Memory Card 2MB	HÍVJ!
Memory Card 4MB	HÍVJ!
RFU Adapter	3999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Pro Pilot Dual Shock Joystick	9999,-
Scorpion Gun G-Con Komp.	6999,-
X-Plorer FX V3.0	11999,-
Avenger Gun + pedál	11999,-
Cyber (Dual) Shock Controller	5999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Viper Dual Shock Controller	6999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Real Arcade Gun	14999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-
Pro Carry Case (táska)	HÍVJ!
Kábelek:	
-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-

GAMEBOY

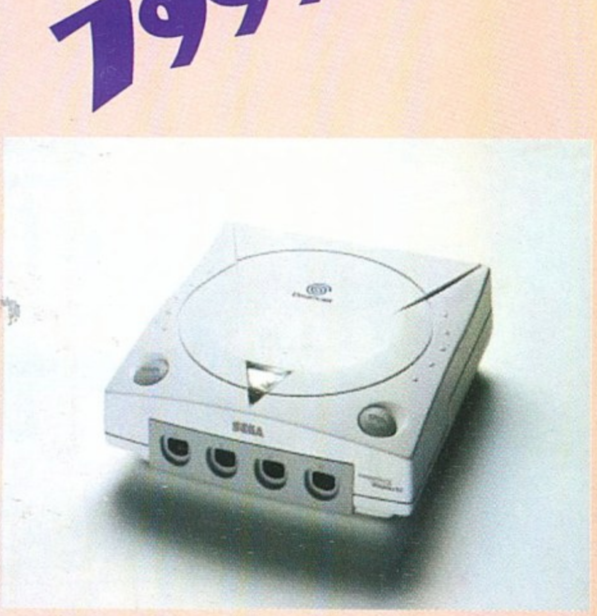
Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	HÍVJ!
GB Color hálózati adapter + akku	HÍVJ!



McLaren Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék
24999,-

MÁR KAPHATÓ! SEGA DREAMCAST

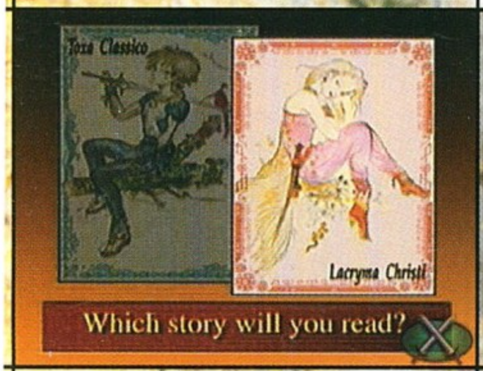
79999,-



DREAMCAST + JOY + DEMO CD

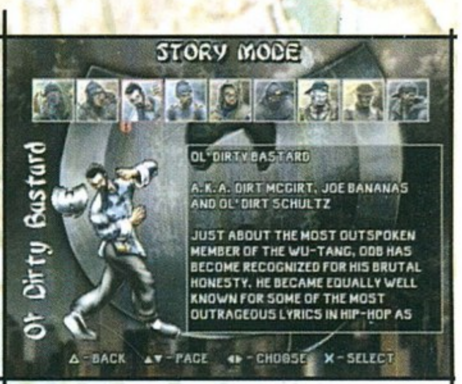
TARTALOM

Hírek 2
Mission: Impossible (PSX) 4
Ready to Rumble (PSX) 6
Gungage (PSX) 7
Action Man (PSX) 8
Fisherman's Bait (PSX) 9
Legend of Kartia (PSX) 10
Test Drive Off Road 3 (PSX) 12
Tiny Toon Buster And The Beanstalk (PSX) 13
Worms Armageddon (PSX) 14
Wu-Tang (PSX) 16
Medal of Honor (PSX) 22
R/C Stunt Copter (PSX) 24
Army Men Air Attack (PSX) 25
Rainbow Six (PSX) 26
Michael Owen's Soccer (N64) 28
Rugrats Treasure Hunt (N64) 29
Jet Force Gemini (N64) 30
Monster Truck Madness (N64) 32
Tonic Trouble (N64) 33
Csevegô 34



Kartia


Jet Force Gemini

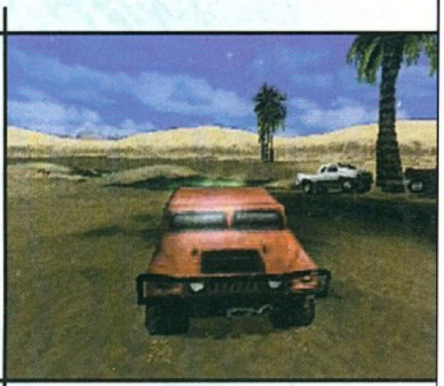


Wu-Tang


Rainbow Six


Medal of Honor


Mission: Impossible


Test Drive Off Road 3

kiadványban megjelent szöveges és
usztrációs anyagok
rmilyen módon való újra felhasználá-
csak a kiadó engedélyével
hetséges. ISSN 1417-9296
omás: Grafit Pencil Nyomda
dapest
ptulajdonos: Balogh Zsolt
szerkesztő: Martin
pterv: Molnár Dénes
Kovács Ildi
omdai előkészítés:
smarosi Renáta
világítás: Recent Kft.
adja a Comgame Kft.,
37 Budapest,
rgely Gy. utca 17.
vélcím: 1389 Budapest,
.: 132.
rjeszti a Hírker Rt,
Rt és alternatív
rjesztők
őfizethető: 576 KByte
omgame Kft.),
89 Budapest,
.: 132.
mail: 576konzol@576.hu
ebsite: www.576.hu
mlap: Medal of Honor

aktuális 23

Kezdeném akkor a szokásos dumával, amit hála a sorsnak immáron másodszor ejthetek meg: Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet kívánok a stáb nevében is az 576 Konzol hűséges olvasóinak, meg azoknak is, akiknek csak véletlenül kerül a kezébe a magazin. Két évvel ezelőtt, december 12.-én jelent meg az első számunk (ami időközben szépen ki is fogyott), tehát a kisbaba korba léptünk. Senki sem mondhatja többé, hogy "ma született bárányok" vagyunk. Azt hiszem, hogy végre kiforrott a Konzol stílusa, a tesztelők a csúcson vannak, és a játékellátottság is megfelelő. Ja, a főszerkesztő meg egyenesen bombasztikus, hahaha. Minden a legjobb mederben halad!

Új évet kezdünk rövidesen. Nagyobb változtatást nem tervezek a közeljövőben, mindössze az értékelő átalakítását és egy Dreamcast rovat beindítását. (Ehhez mondjuk az kéne, hogy a DC tulajok írjanak egy pár sort, hogy egyáltalán léteznek...)

Remélem, hogy velünk maradtok! Magyarország **EGYETLEN** teljesen magyar konzolos magazinjával! Ahogy Lara mondta: "Találkozunk 2000-ben is!". (Hacsak nem válik valóra Nostredamus apó jóslata...).

Kérjük, hogy a csomagküldő szolgálattól december 23.-tól január 3.-áig ne rendeljetek!

Martin



Medievil II (Sony): Szintén még a tavasz beállta előtt várható vissza az élők közé Sir Daniel Fortesque és a Medievil II. De nem egyedül jön, hiszen a játék azon kívül, hogy ismer egy ügyességi és logikai játék lesz, lesz benne két új szereplő! Az egyikük egy professzor, míg a másik egy egyiptomi hercegnő. Talán szerelem szövődik csontváz-lovagunk és a szép hölgyemény között? Már csak áprilisig kell várni.




PlayStation

Hát akkor vágjunk bele, ez évi utolsó Híreinkbe. Igyekeztem egy kicsit megadni a módját annak, hogy most van utoljára ezerkilencszáz, hiszen pár nap és itt van 2000. Amikor is nem csak, hogy megőrülnek az emberek, hanem Konzol történelmileg is érdekes dolgok történnek. Vegyük például a Sony-t. 1994-ben Japánban, majd 95-ben Amerikában és Európában is piacra dobta mind a mai napig vezető gépét, a PlayStation-t. Nos, ez fog megváltozni jövőre. Hogy miért vagyok benne olyan biztos? Hiszen én már látom az ide érkező hírek tendenciáit. Egyre kevesebb a fejlesztés. Ennek pedig roppant egyszerű oka van: közeledik a PlayStation 2. De erről pár blokkal arrébb – nézzük mit kínálnak a fejlesztők jövőre.

B.P.

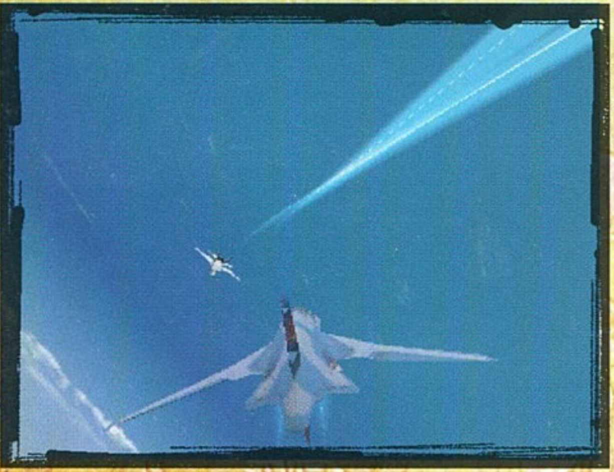


Jackie Chan's Stuntmaster (Sony): Ha imádod Jackie filmjeit, akkor biztosan oda leszel a főszereplésével készülő játékért is, hiszen saját testét, illetve mozgásait lemodellezve a Sony egy bitang jó mászkálós/verekedős játékot fejleszt. Megjelenés: tavasszal.



Ace Combat 3 (Namco): A következő érdekes Sony cím az Ace Combat 3 lesz. Mind a mai napig nem igazán tudok jó repülős szimulátort ajánlani senkinek, de miután játszottam a japán verzióval, tudtam: a helyzet rövidesen változni fog. A két CD-s játék anime videókkal telitűzdelt és grafikája is nagyon tetszetős.





STAR WARS EPISODE I JEDI POWER BATTLES

Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles (LucasArts): "Ha már a Racer nem készül el PlayStation-re, legalább legyen valami más Star Wars játék" – hangozhat jogosan sok SW fan kérése, melynek végre engednek a LucasArts emberei. A Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles névre keresztelt játék egy arcade stílusú, "megyek és ütök mindenkit akit látok" felálláson fog alapulni. A játékos választhat, hogy éppen Obi-Wan Kenobival, vagy Mace Winduval vagdossa-e az ellenfeleket a kilenc, mind a film ihlette pályákon. Megjelenés valamikor májusban.

HÍR

Alien Resurrection (Fox Interactive): Márciusra tolták el az Alien film negyedik részéből készülő játékot, az Alien Resurrection-t. A fejlesztő Fox ugyanis nem akarta a nagy karácsonyi hajtóvadászatba beküldeni a játékát. Ami egy 3D-s akció/ügyességi játék lesz, és érdekessége, hogy a film összes szereplőjével játszhatod majd a történetet! Kilenc speciális fegyverrel kergetheted a nyálkás idegeneket, akik fejlett intelligenciájuknak köszönhetően rejtőzködnek, csoportosan közlekednek és mindig lesben állnak (akár csak a BKV ellenőrök).





Tombi! 2 (Sony): A Tombi! 2-ről már egyszer írtunk, így csak nagy vonalakban: egy olyan játékot kell elképzelni, mely alapvetően mászkálós/ügyességi, de közben lehet beszélgetni, tárgyakat használni, sőt karakteredet fejleszteni. A gyönyörű 3D-s polygonos grafikával megáldott játék február környékén jön.

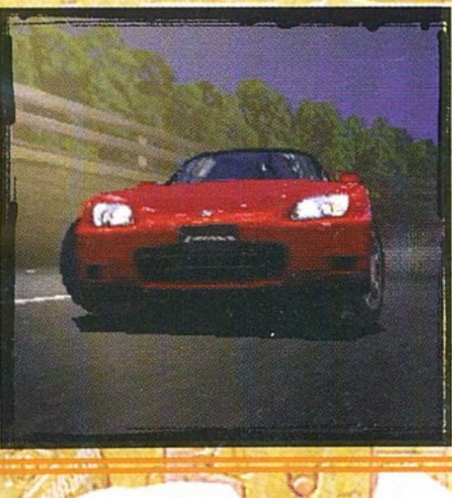





International Track & Field 2 (Konami): 2000-ben a nagy őrület mellett lesz azért egy olimpia is. Ezt az alkalmat kihasználva a Konami már gőzerővel dolgozik azon a sportszimulátor programon, aminek első részéből több, mint 1 milliót adtak el. A Track & Field második részében az összes nyári olimpiai sportág benne lesz, és azt ígérik, hogy egy nagyon játékosbarát kezelést csinálnak hozzá. A nyáron.



Gran Turismo 2 (Sony): A Sony mindjárt év elején bedob pár címet, ami szégyen-gyalázat kimaradt az európaiak karácsonyfája alól. Mert ugye a mázlista amcsik már hónap elején nyomták az oly áhított Gran Turismo 2-t, nekünk pedig erre februárig várnunk kell. Előző és ezen számunkban felsoroltuk nektek a benne lévő autókat, úgyhogy azt hiszem nem állok messze a valóságtól azon kijelentésemmel, hogy felcsigázva, habzó szájjal ülök itt a székemen, hogy itt legyen már!





Tarzan (Activision): Tetszett a Walt Disney legújabb rajzfilmje a Tarzan? Utálod a Playstation-ösöket, mert nekik van Tarzanos játékuk? Akkor ne búsulj, mert tavasszal már Te is játszhatod az Eurocom fejlesztését. A program teljesen megegyezik a Sony-s verzióval, tehát egy 2D-s ugrálós/ügyességi játékot kell elképzelni, melyben a film jelentősebb szereplőit irányítva kell túlélnünk egy-egy jelenetet. Állítólag már januárban megjelenik.




Perfect Dark (Rare): A Nintendo legértékesebb fejlesztőcsapata hosszú hallgatás után több projecttel is jelentkezik. A PD egy GoldenEye stílusú többjátékos által is játszható lövöldözős kis játék lesz. Nagyon szép, de csak tavasszal.



2000 nagy fordulópont lesz a Nintendo életében is, 1996-ban kihozták a viszonylag jónak mondható 64-es gépet, csak egyetlen baj van vele. Nagyon kevés rá a fejlesztés. Most meg már hiába szeretnének rá írni, a piaci helyzeten nem nagyon tudnak változtatni. És itt jön a képbe a Doplhin. Ez lesz ugyanis az új Nintendo masina, ami szakítva az eddigi hagyományokkal, immáron nem a régi kazettás rendszert használja, hanem csak úgy, mint a PlayStation 2 DVD-s lesz. A gépet 2000 végén szándékozzák piacra dobni, ám addig is lássuk mivel játszhatunk jövőre – még 64-en.

Érdekességképpen még megjelentetnek egy sima N64-et, csak speciális, átlátszó burkolattal – ám ezt sajnos csak Amerikában.




Tony Hawk's Skateboarding (Activision): Tony Hawk a PlayStation után betör a Ninendo-s piacra is. Az eddigi legprofibban megcsinált gördeszkás anyagban több, mint 10, a valóságban is létező profi játékossal és több mint 10 a valóságban is létező pályán kell a pontok után vadászni. Megjelenése jövő tavasszal esedékes.



Xena (Titus): Végre lesz N64-re is egy olyan bunyós anyag, amit egyszerre akár négyen is lehet nyomni! A Xena ugyanis eltérően PS-es társától inkább harcosabb lesz, mint mászkálós. De csak tavasszal.





Ek



Resident Evil Code: Veronica (Capcom): Jó mélyen a zsebébe kellett nyúlnia a Segának, hogy megszerezze az exkluzív jogokat egy Resident játék ügyében. De így legalább ez a rész csak nekik lesz. A Resident Evil 2 végén van egy olyan utalás, hogy Claire Európába utazik, ahol az Umbrella fő bázisa van, valamint remélhetőleg a bátyja is. Aztán, ahogy az lenni szokott, jönnek a meglepetések. Új szörnyek, de új barátok is... A történet további alakulásáról egyelőre nincs hírünk, viszont képünk annál inkább.



Shenmue (Sega): A Sega tervei szerint újraírja a szerepjátékokat. A Shemue fejlesztői ugyanis valami bődületeset fognak alkotni. Láttam pár videót, s azt kell mondjam, csak úgy mint a az FF7-ben itt is nagyon sok stílus találkozik a játékon belül. Alapvetően kalandjáték, de fellelhetők benne Residentes motívumok, kell verekedni, autót vezetni, lehallgathatjuk az üzenetrögzítőn kapott üzeneteket, sőt, még egy kecskét is meg lehet símogatni! A megjelentetését már többször is eltolták, de úgy néz ki nyáron végre tényleg megjelenik.





Oddworld: Munch's Oddysee


Ridge Racer 5



Tekken Tag Tournament

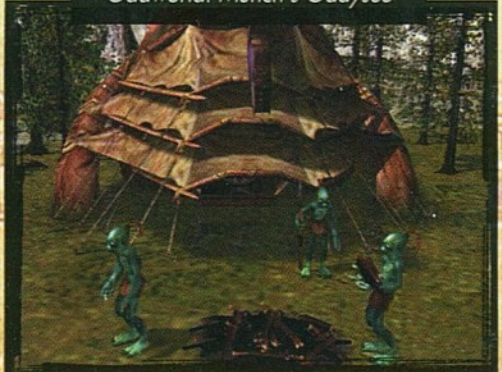


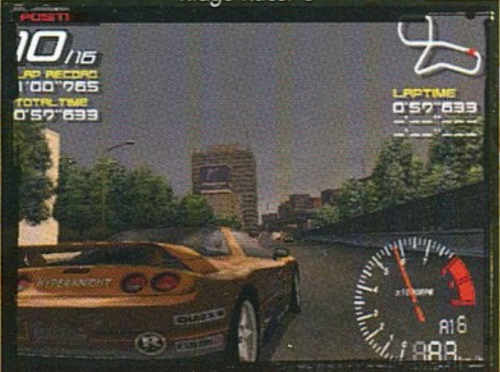
Oddworld: Munch's Oddysee



Ridge Racer 5

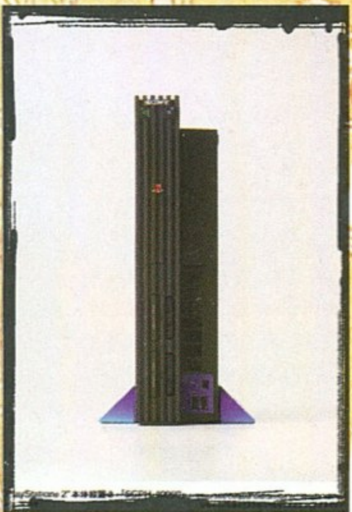

Tekken Tag Tournament







Igen, ezek már a PlayStation 2-es gépre készülő játékok fényképei. Azonban hangsúlyoznám, a masina 2000 március 4.-én jelenik meg Japánban, addig tehát mást nem is érdemes, csak álmodozni róla. Az európai megjelenés meg csak 2000 decemberében esedékes. Egyelőre ennyit, minden hónapban közlünk majd néhány izgalmasabb képet...





MISSION: IMPOSSIBLE

TOM CRUISE NYOMÁBAN

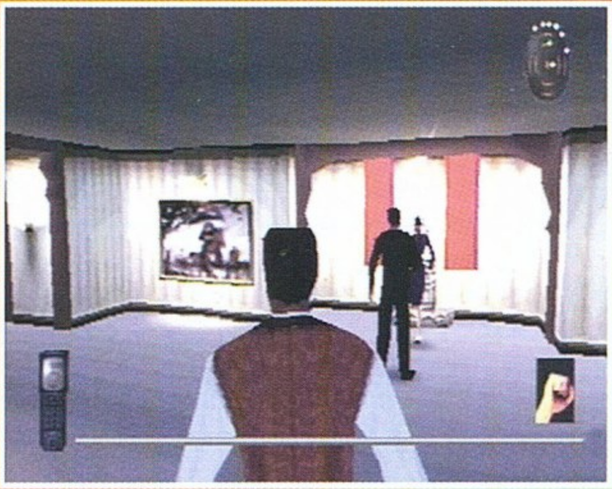
Hajdanában még Tom Cruise volt a nagy arc, amikor a Mission: Impossible c. borzalomban alakított egy legyőzhetetlen hőst. A film gyenge és unalmas volt annak ellenére, hogy a legsikeresebb is abban az évben. Ettől függetlenül pár évvel később megjelent a játék N64-re, amiről itt is olvashattatok és hónapokkal később végre a PSX-csapat is elkészült az átirattal. Némileg különbözik az N64-es verziótól, de a legfontosabb dolgok megegyeznek.

A történetről felesleges bármit is írni, mivel teljesen szokásos kém küldetés. Mindenki gyanús, mindenki átvert mindenkit és természetesen ebben is az oroszok keze van! Kémlisták és emberéletek forognak kockán, így csak mi tehetünk valamit a teljes apokalipszis elkerülése reményében. Meg is kapjuk a szokásos kis küldetésünket, ami természetesen 5 másodperccel az olvasás után önmegsemmisíti magát! Több mint 26 agyafúrt küldetés vár ránk, így nem fél órás munka a játék teljesítése.

A grafikai megvalósítása a játéknak egész jó, ám néhány alkalommal átkozni fogjátok a készítőket, mivel olykor-olykor egyszerűen nem látjátok az ellenfeleket annak ellenére, hogy lövöldöznek rátok. Ennek kiküszöbölése érdekében van a játékban a "célzó-nézet", melynek segítségével pontosan becélozhatjátok a potenciális hullákat. Ha már potenciális hullákról beszélünk, érdemes megemlíteni, hogy nem mindig kell megölni az emberkéket, ezt küldetésenként meghatározza a gép nektek. Ha a fontosabb katonákat, vagy karaktereket lelövitek vége a küldetésnek annak ellenére, hogy a későbbiekben úgyis meghalnának. Bár nem MGS-szinten, de itt is fontos nagyon a rejtőzködés, mivel idegen fogadásokon és veszélyes börtönökben kell ügyködni, olykor komoly álca nélkül. Kamerák, biztonsági őrök és a filmből jól megismert lézersugaras biztonsági rendszer fogja megnehezíteni a dolgunkat.

Fegyvereket a halott őröktől lehet szerezni, ám nem mindegyiktől. Ez megnehezíti a dolgokat, mivel igencsak gazdálkodni kell a municióval, ami alapból zavaró egy ilyen típusú játéknál. Persze ennek a másik oldala a furfangosabb megoldásokra való ráfanyalodás, ami védjegye volt ennek a filmsorozatnak (még sorozat korában).

A játék automatikusan felajánlja a mentést minden küldetés végén, ám a misszió alatt is menthetünk gyorsmentést, ami addig marad a gépben, amíg ki nem kapcsoljuk. Ez a vége felé jól jön majd, mivel olyan sok kritériuma van a küldetéseknek, hogy egy-egy feladat teljesítése után érdemes lesz menteni, ne kelljen azzal később újra bajlódni. Küldetésenként különböző a feladatok száma. A Start megnyomásával és az Objectives kiválasztásával folyamatosan megnézhetitek, hogy mi van már kész, és mit kell még teljesíteni. Egyébként a játék közben a gép is mindig kiírja, ha valamit sikerült megoldani.







Több fegyvertípus is van, de a legtöbbet a pisztolyt, a köpőcsövet és az öklötöket kell használni. Első látásra kicsit bonyolultnak tűnhet a fegyverek váltogatása, de pár küldetés és egy-két bekapott lövés, csodákra képes. Hamar reflexből váltogattok majd a fegyverek és a különböző "használati tárgyak" között. Utóbbiakból a legjellegzetesebb a facemaker (álarc, maszk...kinek hogy tetszik), ami a filmben mindig központi szerepet kap és itt is rengeteg alkalommal kell használnunk.

Mindent összegezve, van itt célba-lövés, mászkálás, vonaton ugrálás, rejtőzködés és hajókázás is. Nem rossz elfoglaltság azoknak, akik az ilyen típusú mászkálós, gondolkodós játékokat szeretik. Azok kedvéért, akik viszont nem szeretik, ha túl sokat kell agyalni, mindig akad egy tesztelő, aki végigjátssza a játékot...

LUNDKWIST BÁZIS

A játék egy havas bázison kezdődik, ahol majd a későbbiekben lesz még dolgunk, de erre ráérünk, úgy 15 óra múlva gondolni. Másszatok át a kerítésen, a dobozok segítségével, majd sétáljatok be a bal oldalon lévő házba. Itt egy bugyuta képű figura megkérdezi majd, hogy mit kerestek bent, ám ne válaszoljatok, csak üssétek le, vagy eresszetek bele egy pár golyót, minél előbb. Ha elméláztok, hívja az őröket, akik nem sok esélyt hagynak a menekülésre. Amikor elterült, vegyétek fel az ő arcát és a szobában az asztalról a borítékot. Ez majd ahhoz kell, hogy a teherautó sofőrje elvigyen a bázis másik pontjára. Már nincs is más dolgotok, mint átszaladni a teherautóhoz és a szállítólevél átnyújtása után felugrani a csomagtérbe. Első misszió vége...

A HAJÓ FELROBBANTÁSA

Ebben a misszióban elsődleges feladat a kishajó felrobbantása lesz, melyet nemes egyszerűséggel egy mágneses bomba feltapasztásával érhetünk el. A jobb felső sarokban a radaron a vörösen villogó pont a bomba. Először azt szedjétek össze, és mivel ez egy épületben van, miután kiléptetek az ajtón forduljatok balra, és beszéljetek Clutter-el. A dobozok mögé bújt el, közel a kikötőhöz. Egyébként ő a zöld pont a radaron, ha semmiképp nem találjátok meg, akkor kövessétek azt. Ezek után már csak el kell menekülni a bázisról, de nehogy a nagy sietségben elfelejtsétek a bombát felrakni a kishajóra. Fussatok le a lépcsőn a jobb stégnél, válasszátok ki a bombát, majd nyomjátok meg az X-et. Ezek után már csak oda kell szaladnotok a motorcsónakhoz, ahol a többiek várnak.

NAGYKÖVETSÉGI AKCIÓ

Ez lesz az első izgalmas küldetés a játékban. Végre némileg gondolkodni is kell, bár ez még nem fogja megerőltetni a szürkeállományotokat. A nagykövetség fogadásán vagytok, ahol részeg oroszok fizetett örömlányok társaságában múlatják az időt. Köztük van, álcázva magát Sarah, aki majd oda fogja adni nektek a maszkot, mellyel felölthetitek valaki személyazonosságát. Ahogy nekiláttok a pályának rögtön meg fogjátok tudni, hogy egy nagyon veszélyes bérgyilkos Scofield, van a nyomotokban. Vele egyelőre ne törődjetek, sétáljatok oda az előttetek lévő párhoz, és az enyhén részeg úriembert szólítsátok meg egymás után kétszer. Remélhetőleg ennek hatására egyedül hagy majd a hölggyel, aki nem más mint Sarah. ő odaadja nektek a maszkot. Ezek után sétáljatok balra, végig a folyosón, amíg be nem juttok a bálterembe. Evidens módon még nem tudtok felmenni a lépcsőn, mivel egy orosz őr remek angol tudásáról téve tanúbizonyságot, visszatessékel titeket a fogadásra. Miközben járkálunk a teremben megjelenik egy piros ruhás, rendkívül bájos hölgy az ajtóban, ő Scofield, a bérgyilkos. Ha pár percig még körözgetünk, egy idő után el kezd minket követni. Sétáljatok be a WC-be és készítsétek elő fúvókát, melyek mérgezett nyilakkal vannak megtöltve. Amikor a hölgy belép az ajtón lőjetek bele egy nyilacskát és kívánjatok neki jó éjszakát. Siessetek, ha elvétitek rövid

úton végez veletek. Ha ezzel megvagytok, menjetek vissza a bálterembe és beszéljetek a mixerrel. Ő sok érdekességet fog elmondani a konzulról, aki csak akkor hajlandó lemerészkedni a fogadásra, ha a zongorista kedvenc himnuszát játssza. Ezek után adni fog nektek egy pohár italt és egy kis hashajtót. Ezekre egy pár perc múlva szükségetek is lesz. Ha odamentek a zongoristához, és megpróbáljátok rábeszélni, hogy csábítsa le a konzult, rá fogtok ébredni, hogy ez az amatőr zenész csak a kottából tudja eljátszani a kérdéses dalt. Ezt a kottát viszont valaki sikeresen elvitte a vendégek közül. Nosza hát, ki a bálteremből egyenesen, míg meg nem pillantotok egy párt, akik a sarokban ülnek.







Miután odamentek és megszólítjátok őket, mind a ketten talpra ugranak majd, megvilágítva nektek a tényt, hogy az úriember a kottán ült. Szedjétek össze a kottát, adjátok oda a zongoristának, aki azonnal elkezdi játszani a dalocskát. Több sem kell a konzulnak, már rohan is lefelé, és miután végighallgatta a dalt, koccintsatok vele országa egészségére, és nyújtsátok oda neki a hashajtóval ízesített italt. Miután elrohant a Wc-be, fussatok utána, és üssétek le. Ha ez megvan vegyétek fel a személyazonosságát. Már csak a tarsolyotokban lévő füstgránátokat kell elhelyeznetek a szellőzőnyílásokban. Fontos, hogy minden nyílásba rakjatok egyet, ezek a szobák és folyosók falán találhatók lent. Vigyázzatok, ha az őrök meglátnak, azonnal letartóztatnak. Ha ez is kész, irány a lift.

A NAGYKÖVETSÉG RAKTÁRA

Az első őrt, aki szembe jön veletek, azonnal üssétek le, és vegyétek fel a fegyverét. Ezek után a lehető legtávolabb állva a dobozoktól lőjetek beléjük. Miután az első doboz felrobbant, elszabadul az ideggáz, így nincs vesztegetni való időtök, futás balra, oda ahol két nagy doboz EXPLOSIVES felirattal áll. Ezeket lőjétek szét (persze megfelelő távolságról) majd ha itt továbbmentetek, forduljatok jobbra és lőjetek bele abba a dobozba, amely láthatóan különbözik a többitől. Ez egy védőruha, melynek segítségével végig tudtok menni anélkül, hogy a gáz megölne. Ettől kezdve már csak az őröket kell megölnötök, és miután egyikük eldobott egy kulcsot azt felvéve kimennetek a kijáraton. Vigyázzatok, ha olyan dobozokat lőtök szét, melyek különböznek a többitől azokban műholdvevő rendszerek vannak, melyből ha egyet szétlőtök, muszáj lesz megkeresni a többit is. Jobb, ha békén hagyjátok őket, mert így időt és energiát spóroltok meg.

KGB KÖZPONT

Csak nyugodtan sétáljatok végig a folyosókon, majd az egyik bal oldali ajtón bemenve beszéljetek Barnes-szal. Sajnos ő még idő előtt kileheli a lelkét, így segítségére nem számíthatunk a továbbiakban. Keressétek meg a takarítószobát, ahol a maszkot szedhetitek össze, majd menjetek át a börtöncellába, ahol a videókép-lefagyasztót vehetitek magatokhoz. A többi fontos dologba úgyis útközben beleakadtok. Menjetek be a főnök szobájába, és üssétek le. Ha ezzel megvagytok a bal oldalon lévő könyvespolchoz sétáljatok oda és nyomjátok meg az X-et. Jééé, egy rejtett gomb. Ha azt is megnyomjátok a szemben lévő könyvespolc is kinyílik, és láthatóvá válik a videó-kontroll szoba. Itt öljétek le a szerencsétlen dolgozókat, majd a megfelelő magnóba berakva fagyasszátok meg a biztonsági kamerák képét. Ezután sétáljatok ki és öltsétek fel a főnök arcát. Amíg ezt megteszitek, remélhetőleg megérkezik a kommunikációs terembe a cinkosaitok által küldött hamis szabadlábra helyező parancs. Menjetek be a kommunikációs terembe és ezt vegyétek át. Ha ezzel is megvagytok, már csak a börtöncellába kell visszamenni, és átnyújtani az őrnek a parancsot. Ő szabadon engedi Candice-t, majd fussatok a kijárathoz, illesszétek be a (remélhetőleg eddig már megtalált) kártyát és menjetek ki az ajtón.





KGB BIZTONSÁGI FOLYOSÓ

Ez a rész nem nehéz, de igényel némi pontosságot. Szerencsére Candice jól ért a számítógépekhez, így átprogramozza a védelmi rendszert, hogy a veszélyes kőlapok vörösen izzanak, ha a közelükbe mentek. Egyszerűen ugráljatok a nem világító lapokra és lőjétek le az összes őrt, aki szembe jön. Fontos az összes őrt megölni, mert különben Candice-t újra elfogják. A folyosó végén kapcsoljátok be a számítógépet és ezzel be is fejeztétek a pályát.

MEGTALÁLNI A SUPER-COMPUTERT

Az első adandó alkalommal forduljatok balra, és lőjétek le a terem túlsó oldalán álló őrt. Ezután sétáljatok oda a panelhez, és kapcsoljátok be. Gyorsan forduljatok meg és lőjétek le a két őrt, akik Candice-t vették célba. Fontos a gyorsaság! Ettől kezdve járjátok be a pályát, lesz még egy pár őr, és aktiválnotok kell egy pár panelt, amikor az utolsó panelt is bekapcsoltátok egy visszaszámláló is elindul és rengeteg őr jelenik meg. Miután megtaláltátok a számítógépet, vigyétek oda Candice-t, majd ha megtette a dolgát, menekítsétek ki.

MENEKÜLÉS

Viszonylag könnyen végigfuthatnátok a folyosókon, ám ebben az esetben az automata fegyverek ementálivá lőnétek benneteket. Ezért távolról lőjetek bele mindig egyet a fegyverekbe a plafonon, melyek ettől elkezdenek pörögni. Ez alatt ti átfuthattok alattuk. A pálya végén bele kell lőnötök abba a dobozba a falon, melynek hatására kinyílik egy ajtó, melyen kirohan egy őr, akinél a NOC lista van. Gyorsan lőjétek le, mert különben elszalad. Vegyétek el a listát és már léphettek is a következő pályára.

Adam

(Folytatás a mellékletben)





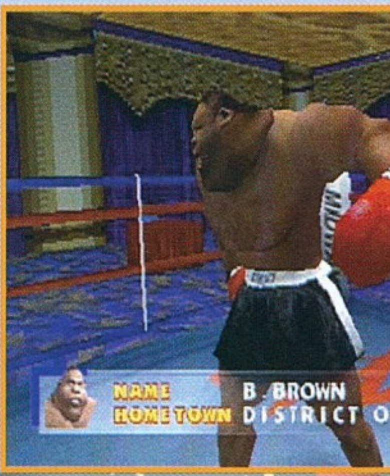
MISSION: IMPOSSIBLE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

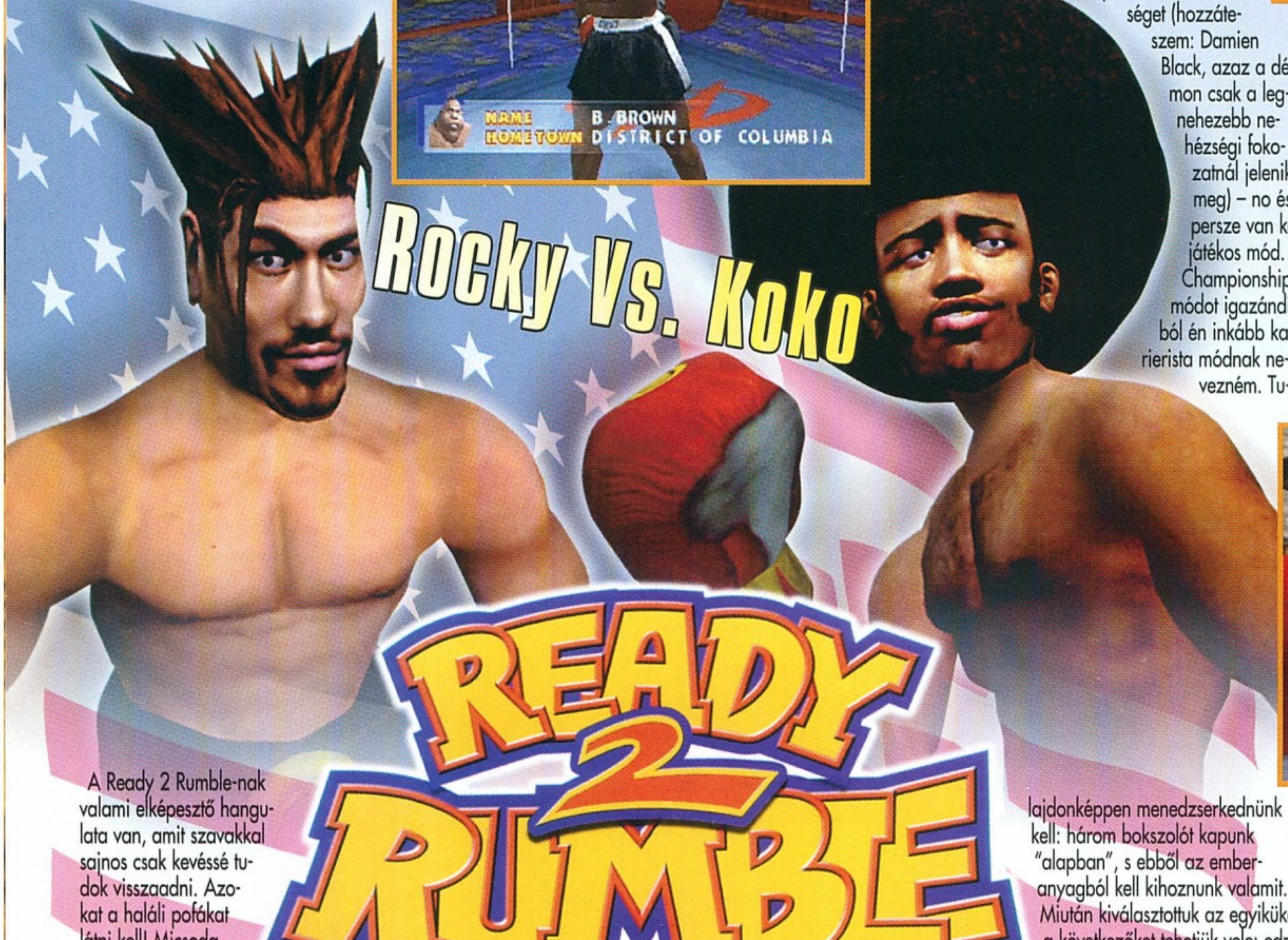
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ ÉRDEKES KÜLDETÉSEK, ÖTLETES MEGOLDÁSOK TÖMKELEGE
× ROSSZ NÉZŐPONTOK, KEVÉS TÖLTÉNY

80%

Mielőtt bárki is továbblapozná ezt az oldalt, mondván, hogy "engem a bokszjátékok nem érdekelnek", közlöm: én sem vagyok a sportág nagy rajongója, és mégis azonnal "lecsaptam" erre a játékra. Tudniillik az első találkozásom a Ready 2 Rumble-lal egy Dreamcast demolemez megtekintése során történt, s akkor azt mondtam magamban: "na ez már úgy tűnik, a sportjátékok következő generációja". Akkor még nem tudtam (és nem is gondoltam volna), hogy létezik PlayStation verzió is.

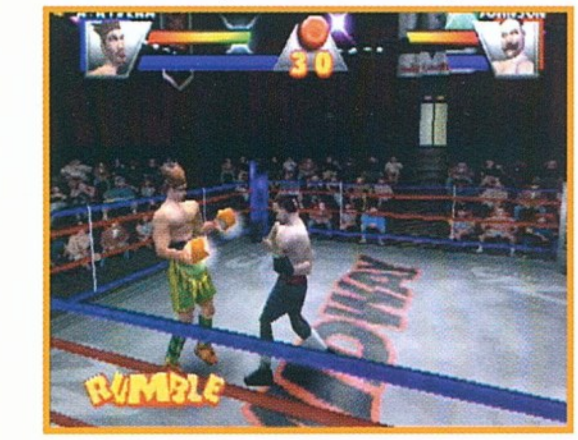






A Ready 2 Rumble-nak valami elképesztő hangulata van, amit szavakkal sajnos csak kevéssé tudok visszaadni. Azokat a haláli pofákat látni kell! Micsoda arcok! Az egyik kiköpött Myke Tyson, míg egy másik cingár nigger meg akkora séróval rendelkezik, mint amilyen a '70-es években volt divat. Van mindenféle náció: angol erőművész hetyke bajusszal, többmázsás sumo-birkózó, harcias arabus – és persze nem hiányoznak a dúskeblű lányok sem. És ezek mindegyike egyéni stílussal rendelkezik. A vézna Afro Thunder – akire már utaltam – például roppant gyors: úgy ugrálja körbe ellenfeleit, hogy a testesebbeknek esélyük sincs ellene. Az egyik hájas alabamai tahó meg hangosan nyög minden egyes – amúgy iszonyú erős – ütéséhez.

Fantasztikusan meg vannak kreálva a szereplők,



eszünkbe nem jutna, hogy az elasztikus testű figurák valójában poligonokból állnak. Az arcuk, de még az izomzatuk mozgása is teljesen természetes – legyen az akár egy szikár alkat, avagy egy rezgő hájtömeg. A mozgáskultúrájuk pedig annyira gazdag, hogy még sok órai játék után is történik olyasmi, amin jót tudunk derülni. Merthogy ez nem egy brutális boksz. Ez inkább olyan igazi adok-kapok, s csak annyira erőszakos, mint mondjuk egy Bud Spencer film: hatalmas pofonok csattannak, fröccsen az izzadtság, s egy-egy jól eltalált horognál megesik, hogy a delikvens kétszer is megpördül a tengelye körül. Egyébként főleg a kiütések haláliak. Teszem azt: egy kisebb "odaszúrással" adom meg a kegyelemdöfést, mire az ellenfelem nem akarja elhinni, hogy vesztett. Elkezd szédelegni, majd vaktában hadonászni, de végül csak eldől, mint egy zeneszsák. Állati jó, de még a versenyzők képe is deformálódik – felszakad a szemöldök, kék "monoklik" keletkeznek, megdagad az egész arc – mindez jól látható hiszen még first person nézet (a bokszoló saját perspektívája) is akad, ami a Pause menüből aktiválható. Utóbbi perspektívából rendkívül bájos, ahogy az ellenfelünk arckifejezése is változik – ahogy mondjuk vicsorít egy jobbegyenestől.

Nem utolsó szempont, hogy a komikus mozdulatokat igen egyszerű irányítással hozhatjuk elő. Mint ahogy az a bokszjátékoknál szokásos, a négy gomb négy testtájéknak (magas és alacsony, jobb és baloldali ütésnek) felel meg. Ezeket kombinálhatjuk aztán az irányokkal, s így kivitelezhetjük a horgokat és egyebeket – persze az ellenfél távolsága is számít. A legviccesebb momentum: kétségkívül a védekezés. Az L1 és az R1 gombokkal különböző irányokba elhajolhatunk vagy ugorhatunk. A gyakorlottabb játékosoknak tulajdonképpen ez az igazi kihívás: kitérni úgy, hogy lehetőleg ne az ellenfél öklét fejeljük le...

Van néhány kombó is: egy-egy hatásos mozgáskombinációt sosem árt kikísérletezni. Az ún. Rumble mód is hasznos lehet. Ez utóbbi úgy néz ki, hogy az erősebb ütéseknél folyamatosan íródik ki alul a "RUMBLE" szó, s ha az megvan, az L1+R1 lenyomásával tombolásba kezdhetünk. Ilyenkor a kesztyűnk "felizzik", s folyamatosan teljes erővel üthetünk. Mert amúgy felül egy kék csík mutatja, mikor, milyen lendülettel támadhatunk. Természetesen szintén felül vannak a további szokásos kijelzők: a menet végét jelző csengő, és az életerő csíkja. Ha az opciók között több kiütést is engedélyezünk, KO esetén néhányszor visszapumpálhatjuk az életerőt, de persze az ellenfél is hasonlóképpen cselekszik.

A Ready 2 Rumble-ban két játékmód választható: játéktermi mód, és bajnokság. A játéktermi módban nincs semmi különös: végigverhetjük a 13 ellenfelet, plusz a két főellenséget (hozzáteszem: Damien Black, azaz a démon csak a legnehezebb nehézségi fokozatnál jelenik meg) – no és persze van kétjátékos mód. A Championship módot igazándiból én inkább karrierista módnak nevezném. Tulajdonképpen menedzserkednünk kell: három bokszolót kapunk "alapban", s ebből az emberanyagból kell kihoznunk valamit. Miután kiválasztottuk az egyiküket, a következőket tehetjük vele: edzhetünk (Train Boxer), címmérkőzésre mehetünk (Title Fight), "pénzes" meccset játszhatunk (Prize Fight), lecserélhetjük egy másik bokszolónkra (Select Boxer), és végül kimenthetjük az aktuális állásunkat (Save Game). A végső cél az, hogy minél több bajnokot neveljünk. A címmérkőzések révén egyesével haladhatunk a ranglétrán: a bronz osztály 10 helyéért kell elsőként ringbe szállnunk, s az arany osztály első helye a végállomás. Ahhoz azonban, hogy győzni tudjunk, nem árt edzeni. Az edzéshez pedig pénz kell – csakúgy, mint a címmeccsek nevezéséhez. A pénzes meccsek tehát ezért fontosak. Lehetőleg mindig növeljük maximumra a tétet (Wager).

Az edzéseken a bokszolónk négy tulajdonságán lehet javítani: az erősségén, a szívósságán, a fürgeségén, és a tapasztaltságán. 500$-tól 25.000$-ig állnak mindenféle dolgok a rendelkezésünkre. Nézzük ezeket sorjában! Az aerobicozással Parappa nyomdokába léphetünk – tehát az ütem tartása a lényeg. A lengőzsáknál arra kell figyelni, nehogy orrba verjen minket, s ehhez az edző által mindig előre lediktált irányokba kell elhajolnunk. A speed bag tréningnél az a jó, ha olyan ütemben tudjuk megütni a labdát, hogy az a plafont érintse. A bokszzsáknál az edző folyamatosan mondja, milyen ütéseket vigyünk be, s azokat azonnal kivitelezni kell. A fekve-nyomásnál arra kell figyelnünk, hogy ne emeljük, illetve eresszük túl a súlyt a kijelölt határértékeknél. Végül doppingolhatunk is: vitaminkoktéllal növelhetjük bokszolónk kitartását, speciális diétával pedig az erejét és a magabiztosságát.

Igazság szerint nem nehéz akár a legdrágább diétát is megvenni: köszönhetően a kétjátékos módnak. A bajnokságnál ugyanis szintén kihívhatunk egy emberi játékost is (Exhibition Fight), akinek ráadásul minden pénzét elnyerhetjük. Ez pedig kitűnő lehetőség ugyebár a csalásra, hiszen így egy régebbi állásunkról minden fáradság nélkül lenyúlhatjuk a lóvét. A Trade Boxer opció szintén a kétjátékos módra vonatkozik: ha esetleg egy barátunk bokszolójára fáj a fogunk és az hajlandó velünk cserélni, akkor lehet használni.

Hogy a játékról végül egy gyors "mérleget" készítsünk, hirtelen nem is tudom, mit lehet a negatívumok "serpenyőjébe" tenni. Mert hát nagyszerűen meg van rendezve az egész az elejétől a végéig. És ezt akár szó szerint is lehet érteni, hiszen például a karrierünk elején alig egy-két néző kíváncsi a teljesítményünkre, míg a címvédő meccseken teltházas csarnokokban bokszolhatunk. Úgy tűnik, mindenre gondoltak az alkotók, s ettől olyan tökéletes az összkép.

V.Z.





READY 2 RUMBLE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
(DUAL SHOCK)

✓ BAROMI JÓ ARCOK, FERGETEGES POFONOK
× EGYES VERSENYZŐKKEL TÚL KÖNNYŰ

93%

Úgy vettem észre, hogy az utóbbi időben egy kicsit leapadt a Manga mánia, de lehet, hogy csak hozzám nem jutottak el az ilyen stílusú anyagok. Mindenesetre most egy vérbeli Manga lövöldözős játékkal ismerkedhetünk meg a Konami jóvoltából. Ez a Japán cég bizony nagyon sok jó játékkal ajándékozott már meg minket, de ezúttal sajnos egy kicsit elvetették a sulykot. A legutolsó produkciójuk a Gungage egy kissé félresikerült.

Mikor behelyeztem a lemezt a gépbe, minden animáció és kezdő filmecske nélkül a menübe kerültem. Itt egy itt a már szokásos beállítási dolgokon kívül kiválaszthattam karakteremet is. Sajnos kezdésnek csak Wakle Skade, a katona választható és csak idővel kapjuk meg a többi harcost is (akik között van egy igen szemrevaló maca is).





Mivel eleget időztem az egyébként elég szépen kivitelezett menüben, betöltődött a várva várt animáció. Ez sajnos kimerült abban, hogy elolvashattam egy szöveget a történetről és megnézhettem egy pár állóképet is. Nem tudom, de egy 1999-es akciójátéknak azt hiszem többet kellene nyújtania.

Miután a Startra nyomtam még mindig valami történetre vagy animációra vártam, de ezek helyett csak egy újabb szöveget kaptam, ami ráadásul olyan gyorsan továbblépett, hogy elolvasni sem volt időm. Többször is be kellett töltenem, hogy fogalmam legyen a történet alakulásáról. Sajnos fölösleges időpocsékolás volt, mert olyannyira nincs semmi értelme a storynak, hogy ilyet egy ötéves kisfiú is ki tudna találni az óvodában, pisilés közben. A dolog így szól: békésen éldegéltek az emberek a földön, ám ekkor a tudósok felfedeztek egy, a miénkkel párhuzamos világot, melyben bizony gonosz, mutáns szörnyek hatalmaskodtak. Nos, mi is szokott történni ilyenkor? Hát persze, hogy a szörnyek átteleportálódnak a Földre és elkezdik leigázni az embereket. Négy bátor harcos (két fiú és két lány) útra kel, hogy bosszút álljon a szörnyeken a megölt emberekért.



EGY KIS JÁTÉKTERMI FEELING...



Ez lenne a történet, melynek az irányítását rögtön a karakterünk kiválasztása után megkapjuk. Itt jelentkezik a játék legeslegnagyobb hátránya, hibája: az irányíthatatlanság. Ennyire elfuserált irányítással én még egy játéknál sem találkoztam! Több órányi harc után sem voltam képes megszokni a gombok kiosztását, és néha még akkor is félrenyomtam. Igaz, hogy a gombok funkciója megváltoztatható, de nem csak ezen múlik a játszhatóság.

Hősünk mozgása olyannyira lassú, hogy megalszik a szájában a tej, de a mienkben is. A harmadik pálya után az ember elálmosodik, kiejti a kezéből az irányítót és álomba szenderül. A program sebessége olyan, mint egy lassított felvétel és a zene is nagyon alkalmazkodik ehhez az álmosító atmoszférához. Nem a scroll-lal van a baj, az nagyon is folyamatos, hanem magával a sebességgel. A futás még felejthető volna, de figuránk fordulása is iszonyatosan lassú. Viszont az ellenségeink mozgása már igencsak megfelelő tempóban zajlik és így nagyon nehezen tudjuk követni és bemérni őket. A játék ugyan használja a vibrációt az arra alkalmas irányítókon, de az analóg karokat nem! Ez is ritka egy 1999-es játéknál. Meg is lepett, hogy őszinte legyek! Ezek híján a játékmenet szinte élvezhetetlenné válik és csak nagyon erős idegzetű és türelmes emberek lesznek képesek megbékélni vele. A kezelőgombok felosztása a következő: a mozgás az iránygombokkal történik, az ugrás az X-szel, a lövés a Négyzettel, a speciális fegyverek közötti váltás a Háromszöggel, a fegyver kiválasztása pedig a Körrel. Ezen kívül van még manuális célzás, az L2 -vel, balra és jobbra oldalazás az L1 és R1-el, és sétálás az R2-vel. Ez az a gomb, amit végképp senkinek nem szabad megnyomnia, mert akkor a karakter már szinte centiméterenként halad. Az oldalazás gombot gyorsan kétszer megnyomva tudunk vetődni, mely a leghasznosabb mozdulat harc közben, mert ez az egyetlen módja, hogy gyorsan kerüljünk ki egy ránk irányzott lövést.

A pályák többsége elég jól meg van rajzolva, kivéve, amelyik nincs. Ilyen például a sivatagi küzdelem, mikor az egész táj egyetlen textúrából áll. A textúrákkal egyébként is gondban van a játék, mert gyakran fordulnak elő különböző hibák, átlógások. A feladatunk szinte minden pályán ugyan az lesz, végigfutni, szétlőni minden szörnyet, felszedni az extrákat és a virágokat. Persze egy jó Manga játékhoz híven itt is gigantikus méretű főellenségek várnak ránk, akik bizony fokozatosan keményítenek be. Az első három-négy még könnyedén legyőzhető, de aztán már nagyon fel kell kötnünk a gatyánkat. Egyre nagyobb mutánsok, robotok, meg különféle high-tech lények rontanak ránk, akiket nem különösebben nehéz legyőzni, csak meg kell találnunk



a sebezhető pontjukat, és ki kell kerülnünk a periodikusan ismétlődő lövéssorozataikat. Ebből is látszik, hogy nincs túl sok mesterséges intelligencia a játékban, minden szörny mindig ugyanúgy, ugyanonnan támad. Egyébként a pályák közben is megjelenik néha egy-egy főgonosz, akit kisebb ráfordítással hamar a másvilágra küldhetünk (vagyis, haza). Szerintem ez tipikusan az a játék, melyhez nemigen kell segítséget adni, mert annyira egyszerű, hogy bárki pillanatokon belül bele tud tanulni (ha képes megszokni az irányítást). Hogy még ennél is jobban megkönnyítsék a szenvedésünket, a programozók még speciális támadásokkal is felruházták embereinket. Így felturbózhatjuk a plazmafegyverünket, vagy akár meg is bénithatjuk az ellenfeleinket egy időre. Ezeken kívül még rengeteg folytatási lehetőségünk is van, úgyhogy egy pályának számtalanszor kezdhetünk neki. Ezek ellenére ez egy elég nehéz játék és ezt főleg a játszhatatlansága okozza. Vannak részek, ahol azért nehéz tovább jutni, mert nem tudunk átugrani az egyik kőről a másikra. Nekem vagy 10 életem ment rá mire végül sikerült.

Ezúttal a Konami egy meglepően igénytelen játékot adott ki a kezei közül. Nemhogy a részletekre nem figyeltek oda, hanem az egészet úgy ahogy van elrontották. Egy játéknál a fő szempont, hogy játszható legyen, ha ez hiányzik, hiába minden! Én csak annak tudom ajánlani a Gungage-t, aki megszállott shotem'up-os, kedveli a Mangát, és mindemellett még birka türelemmel is rendelkezik.

Endrédy Tibor

GUNGAGE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ VÁLASZTHATÓ KARAKTEREK

× ENNYRE KEZELHETETLEN JÁTÉKKAL MÉG NEM TALÁLKOZTAM

67%

ACTION MAN

BARBIE FÉRJE AKCIÓBAN

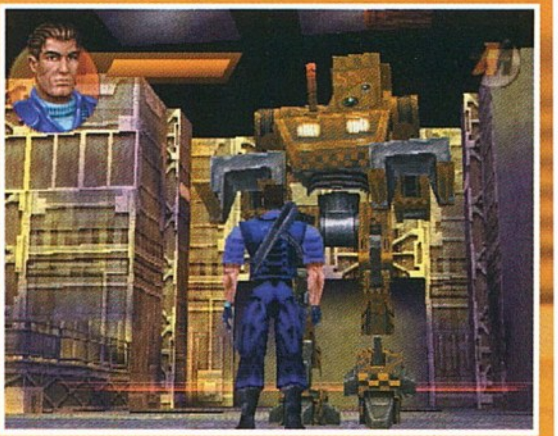


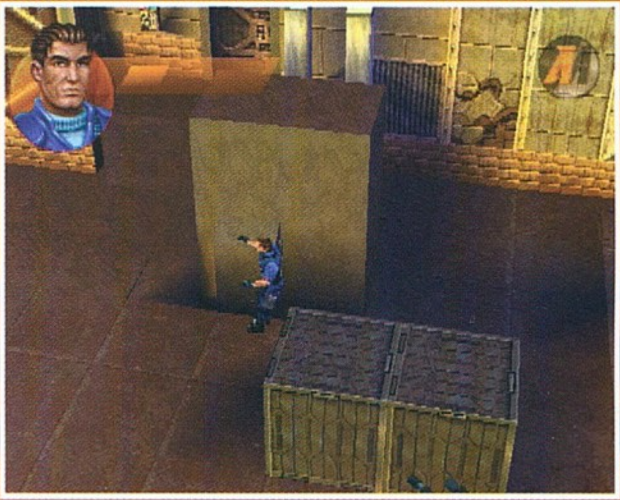
Action Man. Biztosan találkoztatok már ezzel a névvel, ha máshogy nem hát játékfigurák formájában, vagy pedig rajzfilmen. Most eljött az idő, hogy egy PlayStation játék is készüljön a "fantasztikus" akcióhősből. A játék sztorijául a már kissé agyament történetet használták fel. Tehát újra Doctor X a főgonosz, aki irtózatos terrorista seregeivel a világ elpusztításán mesterkedik. Ám aggodalomra semmi ok, hisz itt van Action Man a szuper akcióhős, aki fantasztikus fegyverarzenáljával felveszi a harcot Doctor X-szel. Nem mondom, hogy sokat vártam, de ennél valamivel normálisabb történetet is kitalálhattak volna. Se baj, majd a játék kárpótol a vérszegény történetért gondoltam, ám megint csalatkoznom kellett, mert amilyen a történet, olyan a játék is. Vajon miért van az, hogy azok a játékok, amelyek főszereplői nagy szuperhősök (Batman, Superman, X-Men csapat, Hulk, Fantasztikus Négyes) rendre siralmasra sikerülnek és meg sem közelítik az eredeti film, rajzfilm vagy képregény színvonalát? Az Action Man-nel is ez a helyzet, pedig az alapötlet nagyszerű, csak a megvalósítás kritikán aluli.

Már maga az intro(?) meg az átvezető filmek(?) minősége is pocsék, hisz olyan grafikával készült mint maga a játék. A programozók vehették volna a fáradságot és csinálhattak volna rendes CG filmeket, ahogyan az manapság elvárható egy játéktól. A főmenüben a szokásos dolgokat találjuk. A Video Player-nél játszhatjuk le az átvezető jeleneteket – filmeknek nem tudom őket hívni – míg a Sound Player-nél a zenéket hallgathatjuk meg. A Power Point Collection-nél az összegyűjtött pontjainkat nézhetjük meg, ezeket kell gyűjtögetni a játék során, néha kimondottan ez lesz a feladat. A Game Options pont alatt csak a szokásos beállításokat találjuk, itt érdemes a nehézséget könnyűre rakni. A Storage Chest-ben a játék során összeakadt járműveket és ellenfeleket nézhetjük meg. A Wardrobe alatt az eddig megszerzett ruhákat nézhetjük meg, a ruha színe a tereptől függően változni fog. A Bookcase, azaz a könyvespolcnál tekinthetjük át az eddig rendelkezésre álló fegyverek listáját. A Start Game (lift) alatt indíthatjuk a játékot.



A küldetések két fajta típusra bomlanak. Az egyik egy GTA nézetet használ, ilyenkor valamilyen járművel (autó, motor, helikopter) kell az ellenfeleket elpusztítani, pontokat megtalálni, a másik pedig a Metal Gear Solid-ra hasonlító mód, ilyenkor a megadott küldetéseket kell végrehajtani, kulcsokat, kódkártyákat kell keresgélni, stb. Ebből adódóan kétféle irányítást is használ a játék. A felülnézeti módnál még viszonylag egyszerű a kezelés. Az R1-el lehet lőni, az X-szel gázt adunk, míg fékezni a Körrel, tolatni a Négyzettel lehet. Mivel Action Man egy rendőrbarát hős, ezért nem lehet civil járműveket szétlőni (ez még érthető), az viszont nevetséges, hogy a golyók és a rakéták csak úgy átmennek a civil és nem ellenséges járgányokon. Ráadásul egy-két pont olyan helyen van, amit ha szétlőnénk simán beférnénk, így viszont a motort is használnunk kell. Itt a grafika még elég tetszetős, csak az a baj, hogy túl gyors a játék – így állandóan nekimegyünk mindennek. A városok vége is röhejesen van megoldva, járművünk egyszerűen magától visszafordul – vajon a civilek miért nem? Ám ez a mód még viszonylag színvonalas a másik nézethez képest. Ez egy ócska Metal Gear klón, ami irányíthatatlan, ráadásul a kameranézet olyan sz** (nincs rá jobb kifejezés), hogy az már kiborító. Jó, hogy a Metal Gear-nek is hasonló volt, de az egy lopakodós akció játék volt, ahol a térképen látszottak az ellenfelek és tökéletes volt az irányítás. Itt pontosan az ellenkezőjét kell tapasztalnom, az ellenfeleket egyszerűen nem lehet látni. Jó, hogy van nyílpuskánk, amivel a távoli ellenfeleket is le lehet lőni, de ezt körülményes használni és mindig kifogy belőle a lőszer. (Zoomolni az L1-R1-el lehet). Lőni az X-szel lehet, ugrani a Körrel, míg fegyvert elővenni és eltenni a Háromszöggel. A Négyzet a fegyver és a tárgyhasználatot jelöli. Az R2-vel saját nézetre kapcsolhatunk, míg a Select-tel felülről nézhetjük meg a pályát. A grafika itt talán még nem is lenne olyan szörnyű, ha nem lenne olyan sok poligon és textúra hiba és az ellenfelek animációja és intelligenciája is borzalmasan silány. Persze főellenségek is vannak, melyek ellen csak meg kell találni a megfelelő stratégiát. Az a kár, hogy menetközben mindenbe bele lehet akadni – falba, láthatatlan poligonokba stb. A zenék még úgy-ahogy tűrhetők, ám maga a játék olyan gyenge, hogy nem érdemes sok szót vesztegetni rá. Összefoglalva az Action Man gyengén kivitelezett rossz játék lett, tele gyermeteg hibákkal. Senkinek sem tudnám ajánlani – talán csak a tíz év alatti korosztálynak, akinek van Action Man figurája, és pozitívum is csak talán csak egy van – méghozzá az, hogy két nézőpontot használ a játék, de ez túl kevés a jó értékeléshez.





Veres Miki

ACTION MAN

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ KÉTFÉLE JÁTÉKMÓD
× ROSSZ GRAFIKA, KÉNYELMETLEN IRÁNYÍTÁS ÉS KELLEMETLEN KAMERANÉZET

55%

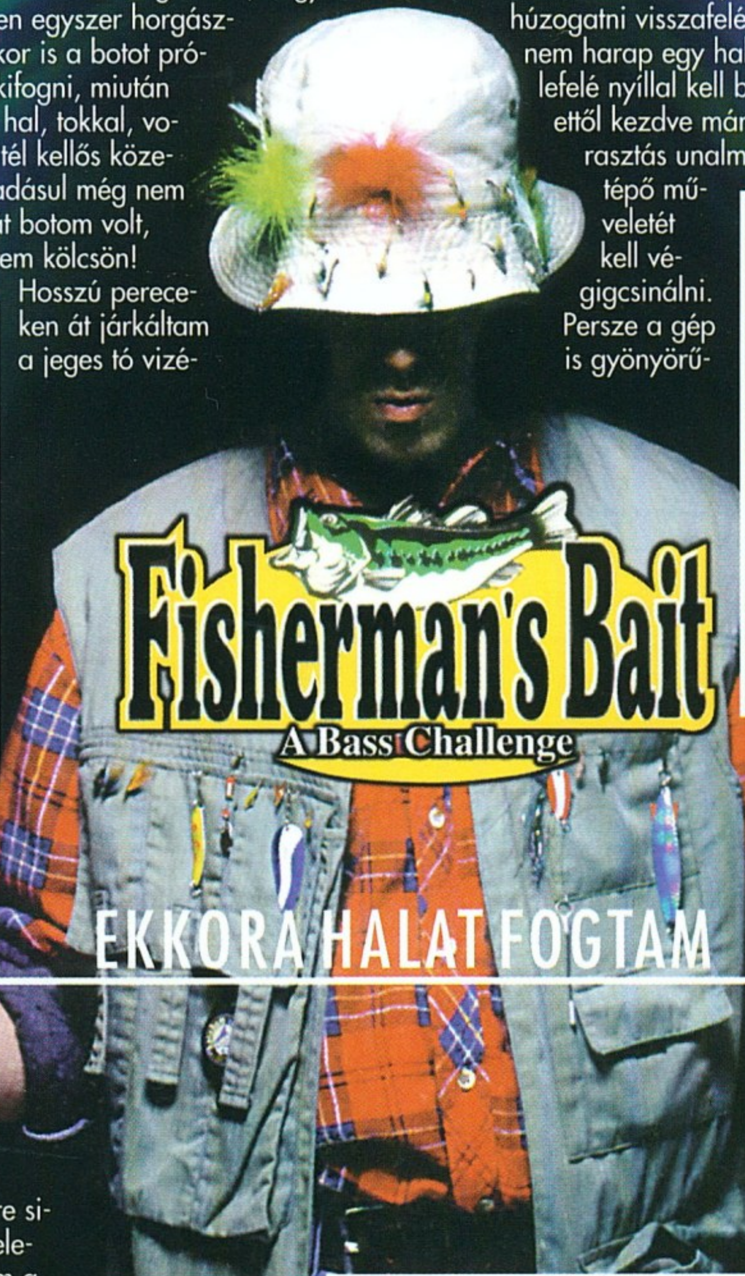
Nem is történt olyan régen. Pár héttel ezelőtt ellátogattam egyik rokonomhoz, aki ebéddel kecsegtetett. Reménykedvén a jobbnál-jobb falatok elfogyasztásában és a megszokott beszélgetés hegyek hangulatában, vártam a dolgot. Tudtam, hogy a rokonnak van PC-je, de arra egyáltalán nem voltam felkészülve, ami ott fogadott. Beléptem a lakásba, puszi-puszi, ám a rokon sehol. Kérdezem is az asszonykát: merre van? Erre ő kedvesen bevezetett a szobába, ahol a rokon ült meredten a gép előtt. "Mit csinál?"– kérdeztem, mire jött a válasz: "Vadászom, nem látod?". Kissé furának tűnt a dolog, ám jó netes lévén, rögtön gondoltam, hogy épp a legújabb Playboy-képekre gondol, mivel azokra szoktunk mi fiatal internetes kanok vadászni, ám pillanatok alatt szertefoszlott eme elképzelésem, amikor közelebb hívott a képernyőhöz. Elborzadtam! Egy vadászó program előtt üldögélt, ahol amolyan Duke Nukem formában láthattuk a pisztolyt és óránként egy madár elhúzott keresztbe, ilyenkor kellet egyet lőni, ám az is sikertelen volt az esetek 75%-ban. Aznap egyedül ettem, egyedül beszélgettem és kedves rokonom ez alatt virtuálisan leszedett egy kacsát, meg három vaddisznót. Hazafelé menet mondogattam is magamban: hát, ez az, amivel én sosem fogok játszani. Mennyire elvakultnak kell leni ahhoz, hogy valaki még a vadászatot is egy géppel csinálja.



Tessék, nesze nekem! Most tesztelhetek egy horgász-játékot. Nem mintha nem lenne óriási az ötlet, jó a grafika és még jobb a megvalósítás, mégis valahogy kissé abszurd a dolog, nem? Képzeljétek csak el: elmentek egy buliba, ahol megkérdezi tőletek egy barát, hogy hol voltatok ma. Mire ti: "Horgásztam egész délelőtt. És hol? Otthon a PSX-emmel. De ma nem volt valami jó a kapás, majd holnap, akkor jobb lesz az idő!".

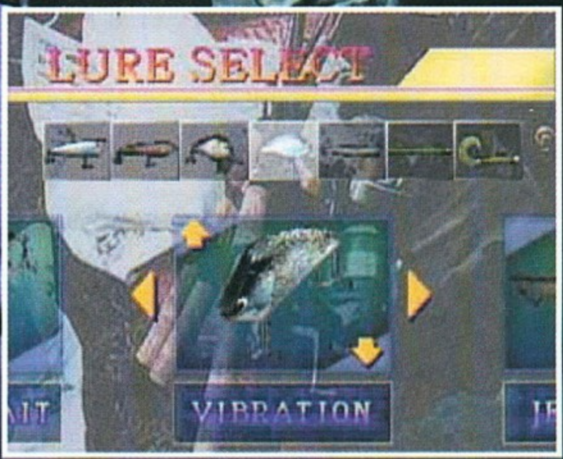
Tény, hogy a játék rengetegszer mosolyra fakasztott, de ezt nehogy bárki is negatívumként értelmezze! Az ötlet – bár kissé beteg – mindenképp jó.

Mindenek előtt leszögezném, hogy életemben egyszer horgásztam, akkor is a botot próbáltam kifogni, miután elvitte a hal, tokkal, vonóval a tél kellős közepén, ráadásul még nem is a saját botom volt, úgy kértem kölcsön! Hosszú perceken át járkáltam a jeges tó vizében, mire sikerült beleakadnom a damilba, ám akkor jött vele egy szép nagy halacska is, akit rövid úton gasztronómiai látványossággá tettünk.



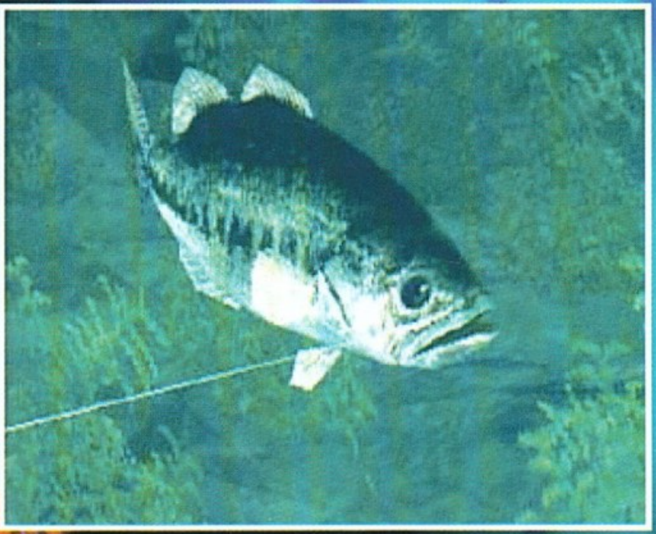
Szóval, körülbelül szakmailag a nagy ho-ho-horgász értelmi színvonalán vagyok, ám ez nem akadályozott meg abban, hogy élvezzem a tesztelést.

Külön fájdalmamnak kell hangot adnom, mivel nincs intró! Pedig micsoda isteni halacskás-rövidfilmet lehetett volna összevágni ehhez a játékhoz. Sebaj, kárpótol a rengeteg tó, melyek közül választhatunk a játék során. A tóválasztásnál érdemes figyelembe venni az időjárást és az évszakot is, mivel nem harapnak a halak, ha rossz helyen, rossz időben lógatunk. A játék folyamatosan segítségünkre lesz egyébként, így nem kell komolyabban izgulnunk, hogy elakadunk, vagy nem tudjuk majd mit kell tennünk. Ha megvan a tó, ideje megválasztani a csalit is! Hét különböző csalogatás-mód közül választhatjuk ki a legszimpatikusabbat. Biztos mindegyiknek megvan a saját szakmai neve, de mivel ezeket én nem tudom, így majd ti eldöntitek, melyiket hogy hívják. Illetve egyet tudok! A kukacosat! Azt be kell dobni, és addig húzogatni visszafelé, amíg rá nem harap egy hal. Ilyenkor a lefelé nyíllal kell berántani és ettől kezdve már csak a fárasztás unalmas és idegtépő műveletét kell végigcsinálni. Persze a gép is gyönyörűen elmagyarázza, hogy mit és hogyan kell alkalmazni a csali-birodalomból, így az én horgász-analfabétizmusonak gyakorlatilag semmi jelentősége nem volt a játék végkimenetelét tekintve és a cikk szempontjából is másodlagos.





A kép jobb oldalán két kijelző is van, ami fontos lehet. Az első a hal helyzetét mutatja, a tó mélysége szempontjából, míg a másik, a sokkal fontosabb, a damil terheltségét jelzi különböző színekben. Amikor piros a kijelző, mindenképp nyomjátok meg az L1 és L2-t, mert ha nem engedtek rá egy kicsit, elszakad és leshetitek a halacskát, ahogy elúszik a végtelenbe. Természetesen, ha megfogtátok a halat, leméri a gép és horgászverseny szabályok szerint, besorolja a megfelelő kategóriába. Minden kifogott halért egy megadott időt kaptok ,ami hozzáadódik a hátralévő másodpercekhez, és ezzel megnöveli az esélyeteket egy újabb halacska megszerzésére. Gyakorlatilag a játék lényege röviden ennyi, így nincs sok egyéb fontos részlet, amiről tudnunk kéne. Tény, hogy kissé izgalommentes a dolog, bár horgászbarátaim azt állítják, hogy épp a kapás izgalma teszi a játékot használhatóvá. Oké! Én elhiszem. A nehézségeket és a különböző játékszabályokat meg lehet változtatni az opciókban, némileg belepiszkálva a természet rendjébe.



Grafikai szempontból jó ötlet, hogy nem kreált háttér van, hanem egy fényképet digitalizáltak be, és így lehet horgászni, ezzel is javítva az egész dolog élethűségén. A hangok is jól passzolnak az eredeti hangulathoz, gondolok itt a madárcsicsergésre a víz csobogására és a horgász káromkodására, amikor elszakad a damil. Mindegyik csak javít az amúgy is remek összhatáson. A menüpontok közti navigálás is könnyű és átlátható, csak az a fránya halacskás intró hiányzik, a mindenit neki! Mindenképp kellett volna, valami jó kis filmecskét csinálni, összevágva az elmúlt 120 év legizgalmasabb horgászeseményeit.

Hát ennyi. A játék nagy előnye a jó hangulat és az eredő humor, ami benne rejlik. Még e cikk írása közben is sokszor elmosolyodtam, mivel valami elképesztően bizarr dolog, hogy itt ülök egy szobában és a szüleim folyamatosan azt kérdezik: "Fiacskám, van már kapás?".

Adam

FISHERMAN'S BAIT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MICSODA ÖTLET!
× CSAK FANATIKUSOKNAK

70%

A ZSUGA LEGENDÁJA

Valahogy a stratégiai RPG játékokat nem szorgalmazzák a játék gyártó cégek. Idáig két nagyszerű játék jelent meg, a Vandal Hearts és a tökéletes Final Fantasy Tactics (ezek közül a FFT PAL verzióban ki sem jött). Ez különösen sajnálatos, mert a Final Fantasy Tactics az egyik legjobb PlayStation játék, összetettségével és nagyszerű játszhatóságával az egyik kedvenc programom – ha még nem próbáltátok szerezzétek meg! Mivel a FFT egy nagyon jó játék nem is csoda, hogy elkészült egy nagyon hasonló szinte már klónnak mondható program a Legend of Kartia, amely nagyon hasonlít a FFT-ra.



TÖRTÉNET

A Legend of Kartia egy igen érdekes világot mutat be nekünk. A Kartia a kártya, amivel a világon bármit elő lehet állítani és meg lehet teremteni. Az emberek a kezdetek óta együtt éltek ezzel, és használták is őket mindennapjaikban. A Kartia ereje megadott nekik mindent. A Kartia volt a fény az éjszakában, a szél a tengereken, a föld a magnak, és a víz az életnek. Egy Rebeus nevű országban a Kartia által kialakult civilizáció már 1000 éve működött, az emberek békében és egyetértésben éltek egymás mellett. Ám mint minden emberi civilizáció ez is bomlásnak indult, mivel az emberek egyre harciasabbak, elégedetlenebbek és vadabbak lettek. Hamarosan az egyre inkább eluralkodó káoszban Rebus szétesése megkezdődött. Körülbelül innen indul a játék, mely során kettéválik a történet, ugyanis a játéknak két főszereplője van. Az első Toxa egy lovag, a másik pedig Lacryma egy harcos nő. Mindkettőjükkel ugyanazt a történetet játszhatjuk végig, ám a szemszög és ezáltal rengeteg minden a két történet során teljesen különbözik. Az egészet leginkább a Resident Evil 2 A és B történetéhez tudnám hasonlítani, tehát ugyanazt a sztorit játsszuk, ám a szemszög miatt szinte mégis minden más. Ez óriási pozitívuma a játéknak, hisz mindkét szereplővel végig kell mennünk a játékon, hogy minden egyes részletre fényt derítsünk. Ezzel a húzással a játék – legalábbis hosszúságban és szavatosságban – még a Final Fantasy Tactics-on is túltesz.

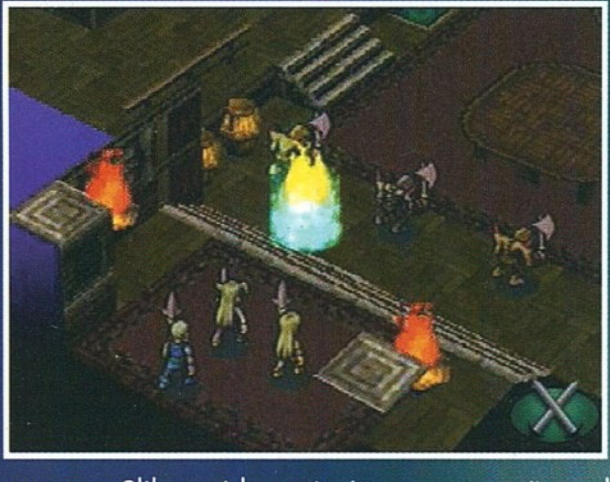
KEZELÉS

Az intro után a főmenübe kerülünk, ahol egy rakás ismeretlen dologgal futunk össze. A Start-tal új játékot kezdhetünk, a Continue-val a régi állásunkat folytathatjuk. A VS érdekes opció, hisz ezáltal a gép ellen szabadon játszhatjuk a játékot. Először választanunk, milyen térképen és milyen módon akarunk játszani, sajnos nincs mód magunk változtatni ezen. Ezután letölthetjük a memóriakártyánkról a mentett karaktereinket. Jó buli, érdemes megpróbálni. A Training a gyakorlás, ezen mindenképpen érdemes végigmenni a játék előtt. Az Archives pont alatt a játék eddigi történetét nézhetjük át. A Stereo-nál és a Volume-nél a hangot állíthatjuk. Sokkal fontosabb a Trade menü. Itt az egyik memóriakártyáról másolhatjuk és cserélhetjük egységeinket egy másikra. A játék kivesézését a legfontosabb kezelőfunkciókkal kezdeném – haladjunk szépen sorban, ahogy az a Traning menüben van. A Legned of Kartiában csakúgy, mint FFT-ban a játéktér képzeletbeli négyzetekre van osztva, ám itt harc teljesen körökre osztott. Amikor rányomunk egy karakterre kékre festődnek azok a területek, ahova léphetünk vele. Amennyiben megvan a kiválasztott hely álljunk rá és nyomjuk meg az X-et, és karakterünk odagyalogol. Ezután karaktertől függően több menü is választhatóvá válik. Ha ellenfél mellé állunk, akkor az Attack-kel megtámadhatjuk a célpontot. Igyekezzünk oldalról vagy hátulról piszkálni ellenlábasainkat, mivel hatásosabban lehet őket sebezni. Fontos még megemlíteni, hogy ha az adott karakterünk sebzése nagyban függ attól, hogy mennyi HP-vel rendelkezünk, azaz ha 100 a HP-nk akkor 50-et sebezhetünk, ha 50 akkor 25-öt és így tovább. Azt, hogy karakterünk milyen állapotban van és milyen erős a Kör lenyomásával láthatjuk. A Magic pontban varázsolni tudunk, míg az Equip-nál fegyvereinket pajzsainkat rakhatjuk használatba. Varázsolni a következőképpen lehet. A Magic ponton belül egy csomó érdekes jelölést láthatunk, ezek a varázslataink. Válasszuk ki a megfelelőt, ekkor alul egy csomó érdekes jelölés jelenik meg. A Class jelöli, hogy milyen osztályú mágiát választottunk, több fajta van pld. tűz, víz, föld, szél, gyógyítás. Az Attack az adott varázslat támadó erejét mutatja, a "Hit Ratio" a támadás sikerének értékét, míg a Range azt a távolságot, ameddig elvarázsolhatunk. Emellett van még egy apróság. Minden varázslatból két fajta létezik. Az egyiknél egy bizonyos pontba, a másiknál egy bizonyos területre – ilyenkor több ellenfelet sebezhetünk – ható varázslatot vehetjük igénybe. Ezt a piros kockák jelölik. Varázslatunk a legalul látható anyagok közöl fogyaszt valamit. Minél jobb ilyen anyagokat és minél többet találunk, annál jobb varázslatokat vehetünk igénybe. A legalapvetőbb











anyag a Slik, majd ezután jön a Mithril, végül a legjobb, amiből a legkevesebb van a World Tree. Eme anyagokat felhasználva, sőt keverve varázsolhatunk, de máshoz is kellenek. Mielőtt varázsolnánk van még egy érdekes menüpont, ez pedig a Mix. Ezzel mixelhetjük az adott mágiát



különféle dolgokkal, így erősebbet sebezhetnek. Új varázslatokat és az említett anyagokat később harcokban és ládákból szerezhetünk. A ládákhoz oda kell menni és az Open-nel ki kell nyitni őket. A Phantom a legérdekesebb pont, amivel nem mindegyik emberünk rendelkezik. Ezzel szörnyeket hozhatunk elő harcban, amelyeket aztán használhatunk. Nélkülük nem is boldogulhatunk. A Wait a várakozás, ha semmi dolga nincs emberünknek nyomjunk erre. Foglalkozzunk inkább a Phantom menüvel egy kicsit részletesebben. Összesen három típusú szörnyet idézhetünk meg. Ezek a Common, Doll, Shadow. Mindegyik fajnak megvan a gyengéje és az erősége. Ez úgy működik mint a kő-papír-olló játék, az idézendő szörny mellett láthatjuk is a bal felső sarokban, hogy melyikhez típushoz tarozik, azaz a kő, a papír vagy az olló kategóriájú szörnyről van e szó. A Common megöli a Doll-t, a Doll a Shadow-t, a Shadow a Common-t. Ez az alap szabály ezt mindig tartsuk szem előtt. Mindig úgy támadjunk, hogy ezt vegyük figyelembe, mert ha nem csúfos vereséget könyvelhetünk el. Például soha ne támadjunk Doll-lal Common-t – még vészhelyzetben sem. A szörnyidézéshez is szükségesek a már a varázslatoknál említett anyagok. Ezek nélkül nem lehet szörnyeket előállítani. Minél jobb van belőle – csakúgy mint a varázslatoknál – annál jobb fenevadakat lehet kiképezni. Szintén a varázslatokhoz hasonlóan új szörnyeket dobozból lehet felvenni. Ha megvan, hogy milyen szörnyet akarunk előállítani válasszuk ki. Jobb oldalt láthatjuk a típusát, milyen gyors (Speed), milyen messze képes támadni (Range). A bal oldalon a különböző varázslatokkal szembeni védettséget nézhetjük meg (Magic Defense). Itt is választható a Mix pont, ahol mindenféle tárgyal strapabíróbbá tehetjük szörnyünket. Ha mindennel megvagyunk csak azt kell eldöntenünk, hogy hol jelenjen meg a harcosunk. Fontos megemlíteni, hogy szörnyeink nem tudnak varázsolni, és nem érdemes velük embereket – itt most főleg főnökökre gondolok – támadni. Vannak olyan szörnyek, amik nem tartoznak egyik kasztba sem (Kyau), ezeket főleg felderítésre és doboznyitogatásra érdemes használni. Nagyon fontos, hogy mindegyik fajta szörnyből egyenlő arányban állítsunk elő.



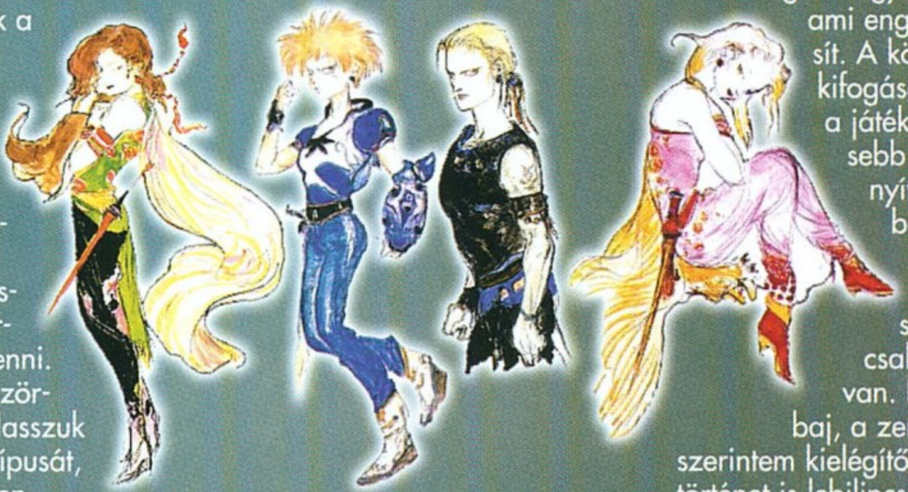
PÁR SZÓ MAGÁRÓL A JÁTÉKRÓL

A Legend of Kartia csakúgy, mint nagy hírű elődjei fejezetekre (Chapter), ezeken belül epizódokra oszlik.





Érdekes módon az epizódokat nem sorban adja a játék, hanem – elsőre úgy tűnhet – össze-vissza. Félreértés ne essék, ennek rendkívül prózai okai vannak: két főszereplő van és mindkettőnek párhuzamosan egyszerre zajlik a története. Tehát a csajszit választva rögtön a második epizóddal kezdünk, mivel az első epizódot Toxa játssza. Értelemszerűen Toxával nem lesz második epizód. Ez adja a játék igazi hangulatát, hisz a történet ugyanaz, de a teljesen más szemszög miatt egészen egyedi színezetet kap a sztori. Ráadásul vannak olyan mellékszereplők is, akik csak az egyik történetben bukkannak föl, vagy csak az egyik történetben mellékszereplők. Éppen ezért szerintem ha kiválasztottatok egy karaktert csak is azzal legyetek, és ne váltsatok embert egészen addig, amíg végig nem viszitek a játékot, addig bele sem nézzetek a másik szereplő történetébe.



Harcok között egy képernyőre kerülünk, ahol menthetünk, végignézhetjük a játék eddigi történetét. A legfontosabb, hogy itt gyakorolhatunk harcot. Fontos és értékes tárgyakat nyerhetünk ezúton.

ÉRTÉKELÉS

A Legend of Kartiával kapcsolatban igencsak vegyesek az érzéseim. Maga a játék kitűnő lett, igazság szerint nincs vele nagy baj – főleg ha azt nézzük, hogy stratégiai RPG játékból nagyon kevés jelenik meg. Ám úgy érzem, hogy a játék a Final Fantasy Tactics igen magas színvonalát nem éri el több szempont miatt sem. A FFT sokkal összetettebb és kimunkáltabb volt. Ráadásul ami nem elhanyagolható tény, hogy a FFT grafikája nagyságrendekkel szebb mint a Kartia-é. Sokkal szebb terepek, nagyobb karakterek jellemezték a játékot, így a Kartia nagymértékben elmarad grafikailag a FFT mögött. A grafika stílusa azonban kissé ismerős volt nekem – a Final Fantasy VI-ból – ami nem véletlen, hisz a játékot ugyanaz a Yoshitaka Amano rajzolta, aki nevéhez a Final Fantasy 1-6 része is fűződött. Ennek ellenére a grafikai effektek is sokkal szebbek voltak az FFT-ben és sajnos egy hangyányit pixeles a grafika, ami eddig RPG játékra szintén nem volt jellemző Ráadásul igen nagy a keret a játékban, ami engem mindig idegesít. A következő némileg kifogásolható dolog, hogy a játékban sokkal kevesebb fajta karakter irányítható, mint a FFT-ban (a FFT-ban változatosabbak voltak a karakterek), sőt varázslatokból is csak harmadannyi van. Hangulatilag nincs baj, a zenékkel kellemesek szerintem kielégítők a számok és a történet is lebilincselően izgalmas. Kifogásolható, hogy miért csak a harcok elején és közben lehet fegyvert és felszereléseket cserélni, valamint, hogy miért nem lehet üzletekbe járni és vásárolgatni pedig ezek a dolgok mindennaposak és az alap elváráshoz tartoznak. Ráadásul nem kellett volna japán ikonokat használni a jelölésekre, mert így nehéz megmondani mi az, amit felvettünk. Az egyedüli amiben a Kartia veri a FFT-ot, hogy sokkal nagyobb a szavatossága azáltal, hogy két teljesen különböző karaktert választhatunk. A Kartia szerintem egy lebutított FFT-nak felel meg.

Veres Miki

(Folytatás a mellékletben)

LEGEND OF KARTIA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ KÉT SZEREPLŐ EGÉSZEN EGYEDI MEGVILÁGÍTÁST AD A TÖRTÉNETNEK
× GYENGE GRAFIKA, AZ FFT SOKKAL JOBB VOLT

77%

TEST DRIVE OFF-ROAD 3

KI A TERMÉSZETBE!



Test Drive. Mindenkinek ismerős a név, ugye? Valamikor réges-régen ez volt az első autó-vezető program, még a C64-es időkben, egy olyan program, ahol igazán benne érezhettük magunkat a vezetőülésben és kipróbálhattuk, hogy milyen is lehet igazából vezetni (mivel akkoriban sokunknak inkább volt matchbox-ja, mint valódi autója). A név megmaradt, a gép változott és már a harmadik Off Road-ot nyomja piacra a stáb, nem kis sikerrel. Miben is különbözik ez a játék a többitől? A legegyszerűbben úgy fogalmazhatnék: a pálya nem lapos, nagyon nem az. Bukkanók, ugratók,



sárkupacok és még félezer különböző dolog állhatja utunkat ebben a kiadásban is. Lassan alapkövetelmény, hogy a jó autós játékokhoz, jó zene párosuljon. Már nem is tudom, melyik volt az első ilyen játék, ahol heavy-rock szólt az egész verseny alatt. Talán a Gran Turismo? Mindegy, a lényeg, hogy már kifejezetten unalmas lenne, ha mondjuk George Michael-t kéne hallgatnunk vezetés közben, így természetesen ütős a játék zenei aláfestése is.

Az intróban ezt majd megtapasztalhatjátok, és megnézhetitek, hogy milyen szépek is ezek a kocsi, amikor először hajtanak velük keresztül egy 40 centi mély sárpacnin! Gyönyörűek, ám kissé vicces, hogy nem látni egy koszos járművet sem, pedig két perccel az indulás után, már csak rádióval lehet megkülönböztetni a versenyzőket. No, ez nem olyan központi hiba, inkább csak az én rossz májam.

A menüpontokhoz érve semmi feltűnően rossz







nem fogad minket. A megszokott dolgok, melyeket kukacosabbak külön beállíthatnak, mint nehézség, mentések,...stb. Szépen meg van viszont rajzolva a töltés alatti képernyő! Tudom, hogy kissé bugyuta kijelentés, de nekem tetszik és ilyen apróságokkal lehet egy játékon még csiszolni, ami erre az alkotásra igazár ráfért az előző rész után. Nekem az valahogy nem jött be sem tartalmilag, sem irányíthatóság szempontjából, így most sokkal kritikusabb szemmel próbáltam nézni a harmadik részt, már csak azért is, mert a játék reklámkampánya rengeteg újítást ígért az előző verzióhoz képest.

Két alapjáték van: természetesen az ARCADE és a TOURNAMENT. Előbbiben szinte minden autó közül választhatunk és a pályák sincsenek igazán limitálva. Hét pályán vághatunk neki a mocskolódásnak, ami persze nem az összes, ami a játékban van, de első körben elég jó választéknak mondható. Van itt erdő, jeges-hegyes vidék, sivatag és még egy inka templom közvetlen – turisták által is szívesen látogatott- környezete. Amikor megvagyunk a pályák kiválasztásával, jönnek az autók. Pontosan tíz darab. Az előző részben megszokott dolgok, mint a Hummer, a Frontier vagy a Cherokee.

Figyelem! Itt nem a top speed, vagyis a végsebesség a legfontosabb tényező! Négy másik alaptulajdonság is ott van a gépjármű mellett és ezek sokkal inkább fontosak, mint a végsebesség! Jobb, ha most elárulom, hogy nem nagyon lesz olyan része a pályának, ahol teljes sebességgel tudtok majd menni, így ha megveszitek a leggyorsabb kocsit, hamar átkozni fogjátok döntéseteket. A legfontosabb pont talán az erő (power) és az irányíthatóság (handling). Ennek a kettőnek kell jónak lenni és akkor már elképzelhető, hogy nem lesztek az utolsóak a csatában. Ha megvagytok ezzel, már kezdődik is a verseny, ami meglehetőse idegtépő lesz, ezt előre szólok.

A nehézség nem is igazán a pályából adódik, sokkal inkább abból, hogy optimális esetben, ha az ember autóversenyezni akar, akkor bizony nyomná a gázt, és repesztene minél gyorsabban a cél felé. Ez a játék viszont, nem erről szól. Itt olyan emelkedőknek kell nekiugranunk, melyeket csak akkor fogja megmászni a kocsi, ha a megfelelő módon adunk gázt, a megfelelő pillanatban. Apropó! Ha már itt tartunk, mindenkinek felhívnám a figyelmét azokra a tippekre, melyeket közvetlen a verseny előtt ad a gép, mialatt betölti a pályát. Ezek nagyon fontosak lehetnek, mivel itt árulja el a kocsik érzékeny vagy erős pontjait. Szóval, visszatérve a versenyhez, készüljetek fel egy nyögvenyelős küzdelemre, ahol nem feltétlenül az első hely lesz a legtöbbet elért pozíció. Persze ez nem is baj, hiszen négykerekes kocsikkal vágunk neki a dolognak, pontosan azért, hogy megmászhassunk egynéhány hegyet és buckát mindenféle probléma nélkül. Ezt csak azért írom le, mert a gáznyomós, repesztős kollégáknak beleőszülhet a fejük egy ilyen versenybe, már csak azért is, mert egy kör sokkal hosszabb, mint az átlagos versenyekben.

A TOURNAMENT mód a vásárlós, gazdálkodós, szerelős részlege a dolognak. Itt 30.000 kredittel vághatunk neki a világnak és ebből kell megvennünk a legkívánatosabb autót. Nem lesz nehéz, mivel nincs ennél drágább jármű a játékban. Ha megvagyunk, tessék versenyezni és agyon keresni magunkat mindenféle pénzzel, hogy szép új alkatrészeket vásárolhassunk kicsi autónkba, ezzel is javítva útfekvését, sebességét és alapvetően a teljesítményét. Itt sokkal pontosabb adatokat kapunk a pályákról és a különböző díjazásokról, de hát ez így a normális, ha nem Arcade-ban vagyunk.



Összegezve a játék tulajdonságait, menüileg jobb lett a dolog, kissé jobban áttekinthető és mindenképp szebb. Nehézség szempontjából nem változott semmit, ami azt jelenti, hogy vagyon nehéz! Sokat kell babrálni a különböző buckákkal, hegyekkel és jégpáncélokkal, ráadásul az ellenfeleket a változatosság kedvéért, megint dróton húzzák, legalább is az első kocsit mindenképp. Nehéz utolérni és nehéz megelőzni, de idővel nem lehetetlen. Tényleg fontos, hogy a gép segítségeire figyeljetek oda, mert néhol csak azokkal tudjátok folytatni a versenyt. Tény: az első három nekifutásomkor, nem sikerült még célba sem érnem, ami elgondolkodtató. Lehet, hogy én vagyok béna, de három percig nem tudtam megmászni egy nyamvadt templomlépcsőt, az Inka-pálya kellős közepén. Nem vagyok biztos benne, hogy ez jó pont egy autóversenyben, de ezt nem nekem kell eldöntenem, én csak a véleményemet írom le, döntsetek ti!

Adam

TEST DRIVE OFF-ROAD 3

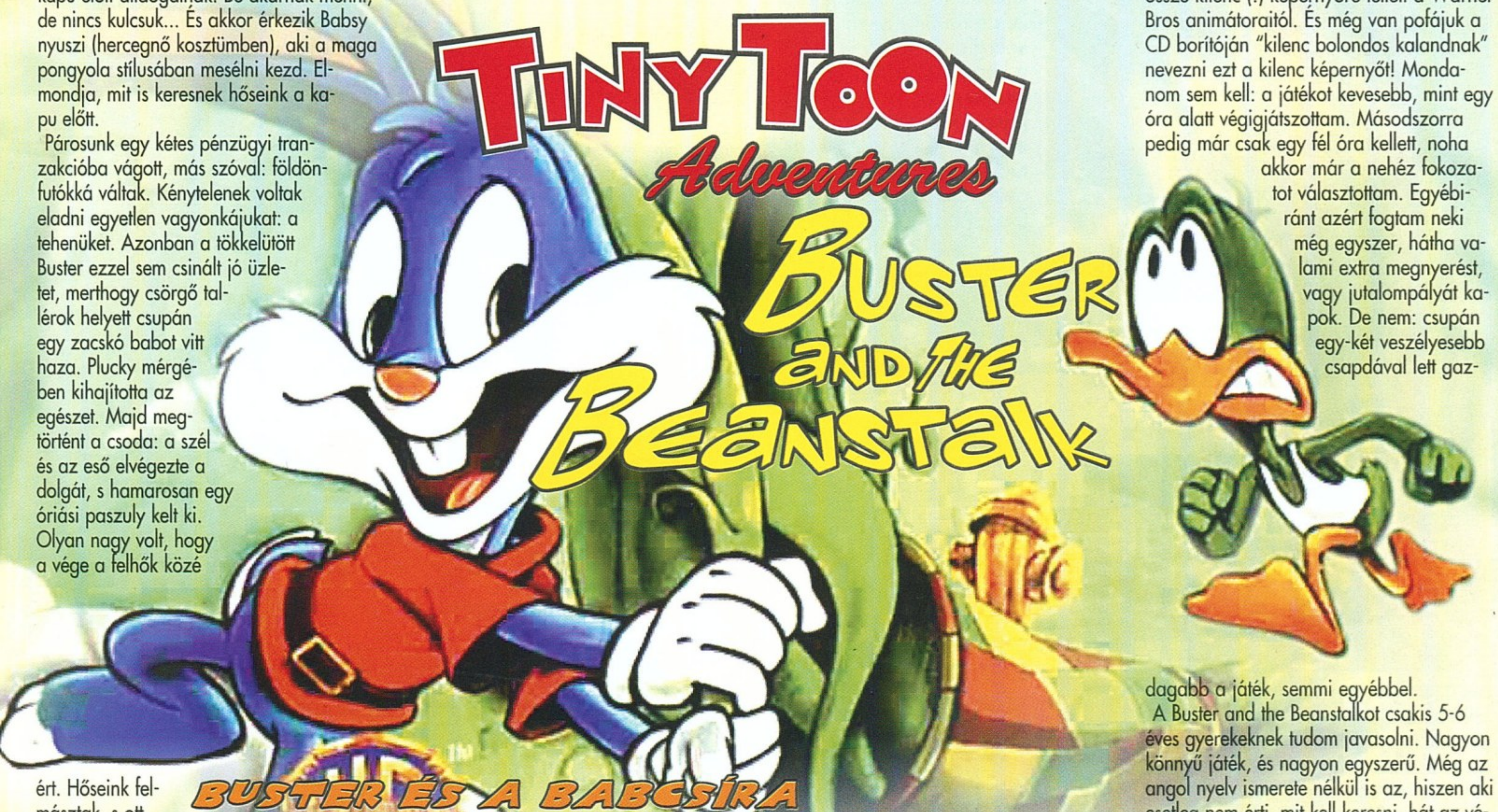
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ ÉLETHŰ, PONTOSAN MEGRAJZOLT ÉS TARTALMAS
× TÚL NEHÉZ, SOKAT KELL SZENVEDNI AZ AKADÁLYOKKAL

75%



Tiny Toon Adventures
Buster and the Beanstalk



Buster és a babcsíra

Az Égig érő paszuly meséjét minden gyerek ismeri. Élemedett korom ellenére lám még én is emlékszem rá, úgyhogy nem volt nehéz rájönnöm, honnan is kölcsönözték a legújabb Tiny Toon játék ötletét. A Warner Bros rajzfilmek karaktereivel persze most egészen új köntösben mutatkozik be a történet. Az interaktív "rajzfilmben" Buster Bunny, a nyuszi, és Plucky Ducky, a kiskacsa játsszák a főszerepet (jómagam már túl lusta vagyok ahhoz, hogy hévégén "kora reggel" felkeljek bekapcsolni a TV-t, úgyhogy nézzétek el nekem, amiért nem vagyok tisztában a magyarított nevekkel). Hőseink a játék elején egy hatalmas kapu előtt álldogálnak. Be akarnak menni, de nincs kulcsuk... És akkor érkezik Babsy nyuszi (hercegnő kosztümben), aki a maga pongyola stílusában mesélni kezd. Elmondja, mit is keresnek hőseink a kapu előtt.

Párosunk egy kétes pénzügyi tranzakcióba vágott, más szóval: földönfutókká váltak. Kénytelenek voltak eladni egyetlen vagyonkájukat: a tehenüket. Azonban a tökkelütött Buster ezzel sem csinált jó üzletet, merthogy csörgő tallérok helyett csupán egy zacskó babot vitt haza. Plucky mérgében kihajította az egészet. Majd megtörtént a csoda: a szél és az eső elvégezte a dolgát, s hamarosan egy óriási paszuly kelt ki. Olyan nagy volt, hogy a vége a felhők közé ért. Hőseink felmásztak, s ott egy hatalmas kastélyt pillantottak meg. Ám mint láthatjuk, a kapun már nem tudtak bejutni.

A kulcs megszerzésében Babs lesz a segítségükre. Ő mondja el, merre kell kutakodniuk, merthogy a kulcs három darabból áll, aminek a darabjait természetesen a felhők között kell keresni. A kastélyból a mesebeli óriás három legdrágább kincsét lehet megszerezni: az aranytojást tojó tyúkot, egy csomó aranyat, és a lebegő varázshárfát. Persze ezek mindegyikéhez külön ajtó nyílik, úgyhogy végül is nem egy, hanem három kulcsról van szó...

A Warner Bros. figurák mindeddig szinte kizárólag csak ugribugri mászkálós játékokban voltak láthatók, ezért Buster and the Beanstalk kellemes meglepetés volt számomra. Látszólag minden a szokásos módon indul: képernyőről képernyőre gyalogolhatunk a paszuly hajtásain, s a szépen megrajzolt háttereken kovácsüllők potyognak az égből, rejtett csapdák jönnek működésbe, stb. Ám mindez csak az összekötő helyszín.

A paszuly eléggé szerteágazó: olyannyira, hogy az egyes ágai még másik mesékbe is áthajlanak. Plucky Duckyt irányítva ezeknek a helyszíneknek a felkutatása a dolgunk, merthogy a kulcsdarabok ezekben a mesékben vannak elrejtve. Csak követnünk kell azt az irányt, amit Buster mutat nekünk, s mindig a megfelelő helyen lyukadunk ki. A felsőbb ágakra a nyomógombbal működő "kilövő szerkezetekkel" juthatunk. Amikor végre célba értünk, a játék átváltozik egy "mutass és kattints oda" kalandra. Egy kurzort fogunk irányítani, mellyel a képernyőn lévő összes tárgyat "megszólaltathatjuk". Teszem azt: ott találjuk magunkat a nagymami házánál a Piroska és a Farkas-ból, s egy "lógázós" kötelet kell megtalálnunk. Így kell felkutatnunk tehát a kulcsdarabokat, s vándorolnunk helyszínről helyszínre, aszerint, hogy Babs éppen egy beszélő pénztárgépet, vagy mondjuk egy leállíthatatlan motort ad meg támpontul. Minthogy végtelen ideig keresgélhetünk, igazi nehézséget végül is csak a paszulyon való mászkálás jelent. Ahányszor Plucky sérül, az állapotkijelzőn a feje egyre megviseltebbé válik. Amennyiben túl sokat "kap", végül leszédül a paszulyról. Ekkor pedig nemcsak hogy elölről kezdheti az aktuális helyszín keresését, de még el is veszti a legutóbb felvett kulcsdarabot – ha van nála.





Jól emlékszem még, amikor PC-re megjött a Putt-Putt című játék: az első olyan játék, ahol főként az animációkra építettek. A képernyőn mindenre rá lehetett kattintani, s minden tárgy életre kelt valami jópofa mozdulatsor formájában. Mindez akkor az újdonság erejével hatott, s nagyon tetszett. Ám arra is emlékszem, hogy sajnos ez a kaland igen rövid volt, mert akkoriban még floppylemezeken voltak a játékok, s azokra nem fért sok animáció. Nos, a Buster and the Beanstalkkal felháborító módon – noha már réges-rég a CD-s játékok korát éljük – hasonló a helyzet. Mindössze kilenc (!) képernyőre tellett a Warner Bros animátoraitól. És még van pofájuk a CD borítóján "kilenc bolondos kalandnak" nevezni ezt a kilenc képernyőt! Mondanom sem kell: a játékot kevesebb, mint egy óra alatt végigjátszottam. Másodszorra pedig már csak egy fél óra kellett, noha akkor már a nehéz fokozatot választottam. Egyébiránt azért fogtam neki még egyszer, hátha valami extra megnyerést, vagy jutalompályát kapok. De nem: csupán egy-két veszélyesebb csapdával lett gazdagabb a játék, semmi egyébbel.

A Buster and the Beanstalkot csakis 5-6 éves gyerekeknek tudom javasolni. Nagyon könnyű játék, és nagyon egyszerű. Még az angol nyelv ismerete nélkül is az, hiszen aki esetleg nem érti, mit kell keresni, hát az végigpróbál mindent. Amúgy is csak ezek a próbálkozások jelentenek élvezetet a játékban: megtekinteni az animációkat. Csupán egy ízben tapasztaltam, hogy "bonyolultabb" volt megtalálni valamit: amikor egy papírrepülőket hajtogató mikrofont kellet keresnem. Merthogy a mikrofont csak az után lehet életre kelteni, hogy a színpadra parancsolt tányér egy sálat tekert rá...

V.Z.

TINY TOONS: BUSTER AND THE BEANSTALK

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ARANYOS ANIMÁCIÓK
× HA TÍZSZER ENNYI HELYSZÍN LENNE, AKKOR TALÁN JÁTÉKNAK LEHETNE NEVEZNI

50%

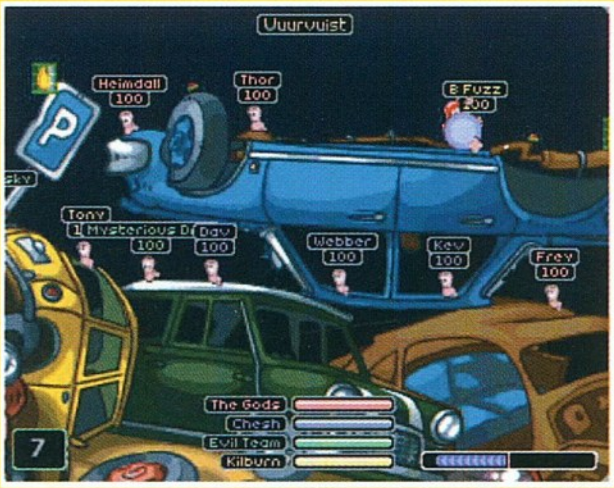
WORMS ARMAGEDDON

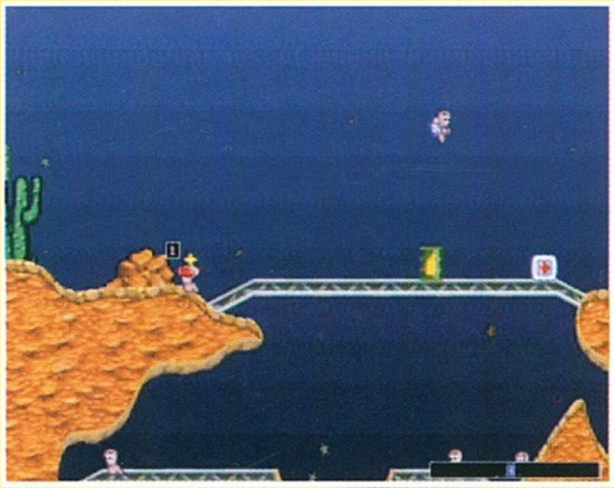
PONDRÓK HOZZÁK A VILÁGVÉGÉT?

Mi a jó abban, hogy gusztustalan férgek mászkálnak a képernyőn és közben még szekálják is egymást? Ne kérdezzétek, mert válaszolni én sem tudok rá, csak játszani vele. Hiába, a Worms láz engem is elért...

EZ MÁR TÖRTÉNELEM

Azt nem mondanám, hogy nem tudtam aludni, amíg nem jelent meg a Worms újabb része, de most, amikor így december elején megjött az Armageddon címmel ellátott folytatás, nagyon boldog voltam. Emlékszem, amikor négy éve pontosan így év vége felé berobbant a köztudatba a Team 17 kedves kis játéka – mekkora őrület is volt körülötte. És ami a legmeglepőbb volt, hogy baromi ronda grafikája ellenére több millió példányt értékesítettek belőle. Mert egy valami megvolt benne, amiben lepipált mindenkit: a hangulat. Az első rész tehát beírta magát a történelembe, hiszen már stílusából adódóan is egyedülálló volt. Aztán jöttek a kiegészítések, folytatások, és mára már ott tartunk, hogy minden platformon jelen vannak. ők a kukacmaffia...









ÁTFOGÓ KÉP

Gyorsan nézzük át, hogy milyen játék is ez a Worms tulajdonképpen. Worms angolul kukacokat, férgeket jelent, nem meglepő tehát, ha ők a játék főszereplői. Az alap felállás szerint 5 kukac alkot egy csapatot, ahol ha külön személyiségük nincs is, de nevük az van. Meg energiájuk is. Ezt láthatod a képen a kukac feje felett. Tehát ott van a csapat harcra készen, már csak egy megfelelő terepet kell találni. Ebben segít a rengeteg előre legyártott bolondabbnál bolondabb háttér, de ha még ez sem lenne elég, ott a véletlen pályagenerátor. A helyszínek igen sokrétűek: a roncsteleptől kezdve a kerten át az UFO leszállópályáig, minden őrült ötlet fellelhető benne. De nézzük mi történik, amikor már akcióban vagy. Ott áll szétszórva a banda a pályán, meg ott van az ellenfél is, a cél persze kiirtani az ellenséges csapatot. Sakkszerűen történnek a lépések, tehát egy bizonyos időlimit alatt kell produkálnod valamit. Ezen időtartam alatt kell eljutnod a kiszemelt áldozathoz és elintézned. Persze ez csak az alapfelállás, ezen kívül sok, nagyon sok bonyolító körülmény fog még közrejátszani... Példának okáért, ott van előtted egy fal. Ekkor az okos kukac nem hátrál meg, hanem a hátára kap egy ütvefúrót és átmegy a falon. De mi van, ha szakadék is van? Elő a Ninja-kötéllel! A plafonba ékelve egy-két lengetés és máris a túlparton tudhatod magad. De lehet, hogy alattad rejtőzik egy mocsok. Elő egy légkalapáccsal és máris ott vigyoroghatsz mellette. És ez csak pár nagyon egyszerű példa volt arra, miket is lehet itt csinálni.

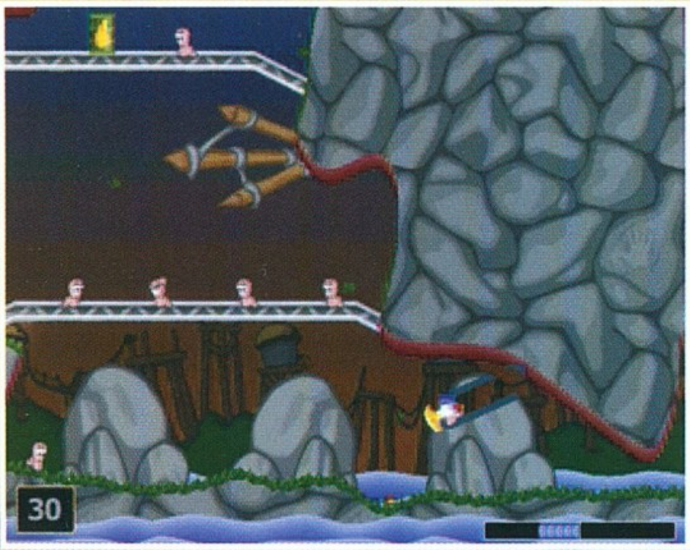


AZ ELSŐ LÉPÉSEK

Hiába voltam én nagy Worms-os anno, ha az már annyira régen volt, hogy teljesen el is felejtettem vele játszani. Erre különösen akkor döbbentem rá, amikor az első pár percben lejátszott a gép a pályáról. Erre találták ki a Gyakorlás opciót, ahol 5 nagyobb részre bontva minden egyes fortélyát elsajátíthatjuk a kezelésnek. Nem tudod, hogyan lehet pontosan eldobni egy gránátot, miként működik a birka, mik azok a kiegészítő felszerelések? A Gyakorlás elvégzése után mindezek mesterévé válsz. De nem csak ezért hasznos elvégezni a gyakorlást, hanem mert az előre legyártott missziók csak ezek után érhetők el. Sőt még a gyakorlásért kapott medál színe is sok mindent befolyásolhat!

A MÉLYEBB ISMERETEK

A legszórakoztatóbb mindenesetre az, amikor 4 jó ismerős odapréseli magát egy TV elé és éjszakába nyúló partiba kezd. Most akkor el-



mondanám mi is kell ahhoz, hogy Te is Worms nagymenő lehess. A képernyőn megjelenő ákombákomokat természetesen ismerned kell. Nyugi, nincs belőle sok. Van alul a csapatnevek mellett egy csík. Ez a pályán lévő csapattagok erőit szimbolizálja. Minél hosszabb a csík, elviekben nyerésre kell, hogy állj. Aztán a jobb alsó sarokban van még ennél is fontosabb mutató: merről fúj a szél? Még a legtökéletesebbnek látszó helyzet is elrontható a szél figyelmen kívül hagyásával. Egy rakétát merőlegesen fellőve ugyanis érzékelhető, hogy a szél igenis fújdogál. Szóval ez van jobboldalon alul. Meg van még baloldalon egy óra, ez számlálja azt az időt, ameddig még irányíthatod a kukacod.

És akkor jöhet a kezelés. A jobbra/balra irányokkal lehet lavírozni a terepen. Ez pontosabban annyit jelent, hogy a majdnem vízszintes területeken kúszhatsz végig. A kisebb emelkedőkkel még csak-csak megbirkózna a kukac, de a nagyobbak ellen az ugrás fegyverét kell bevetni. Ugrani kétféleképpen is lehet. Egyszerűen csak fel, ez a Körrel történik, de lehet előre is, azt a Háromszöggel tudod. Mozgásodat a természetes tereptárgyakon kívül (meredek fal, szakadék), még a mesterséges huncutságok is nehezítik. Ilyenek például az aknák... Ezek a mocskos kis terepszínű vackok, 5 másodperccel az aktiválásuk után a levegőbe repítenek minden közelükben lévő tárgyat. Úgyhogy ha meghallod azt a kis pityegő hangot, futás onnan! Miután mozogni már tudsz, ideje lenne támadásba lendülni. A harc két részre osztható: lehet közelről, és lehet távolról támadni. A közelségnek annyi a hátránya, hogy nagyon sokszor megsérülhetsz te is, ha messziről történik a dolog, akkor meg nem biztos, hogy célba talál. Alapvetően egy rakétavető van a válladra installálva, azonban ezt bármelyik másodpercben leszerelheted onnan. A Select megnyomására jön be a fegyverarzenál. Láthatod, hogy melyik típusú pusztító eszközből még hány darab van. Természetesen csak a legbaróbb cuccok vannak mennyiségileg korlátozva, mert egy egyszerű kézigránáttal sokkal nehezebb elintézni valakit, mint egy célkövetős rakétával. Az olyan megacuccokért pedig, mint a légitámadás, meg külön imádkozni kell, hogy megtaláld őket. Igen, néha dobozok potyognak az égből, amiben pici kis szeretetcsomagok vannak (extra fegyverek, plusz energia, stb.). Alapvetően 100 energiapontja van egy kukacnak, és hangsúlyoznám 1 fegyver sem képes arra, hogy 1 lövésből 1-ből megöljön téged. A maximum sebzés 50 lehet. Azonban lehet úgy kombinálni, hogy rálősz a szerencsétlen áldozatra, utána ráesik egy aknára, ne agy isten kirepül a játéktérről, ami egyenlő az ő megsemmisülésével.





AZ APRÓSÁGOK NÉHA ÓRIÁSOK TUDNAK LENNI

Ha már a puszta tényeket nézzük, akkor is impresszíven fest a dolog, pedig ezek csak puszta számhalmazok:

- 55 különböző pusztító eszköz, köztük: Nuclear Bomb, Homing Pigeon, Earthquake, Freeze, Skunk, Sheep Strike és repülő Aqua Sheep.
- Teljesen őrült felszerelések: Gyors gyaloglás, Dupla sérülés, Jet Pack, stb.
- Több, mint 40 előre legyártott pálya (ebből tíz, exkluzív csak a PlayStation tulajdonosoknak).
- 25 féle pályafelület.
- Összesen 24 féle játékmód!

Szóval lenyűgöző. És akkor a hangokról és videókról még nem is beszéltem. Eleve egy ilyen nagy és szerteágazó menüben ne lenne olyan, hogy a játék közben hallható szövegeket teljesen megváltoztassuk? Hiszen az egész menet alatt kukacaink folyamatosan pofáznak, mindig valami idióta poént löknek ki magukból. És pont ezt a stílust lehet teljesen megváltoztatni. Lehet beállítani vidékies hangzásokat, amikor tényleg úgy érezhetjük, hogy tajparasztiában vagyunk, de lehet vagányos, vagy úriemberes beszólásokat is rendelni.

A videók az pedig megint egy külön asztal. Most 8 darab rajzfilmet gyártottak hozzá, melyben egy-egy fegyver működését láthatjuk. Persze nem lenne a Team 17 a készítő, ha nem röhögöd szénné magad ezeken az aranyos kis animációkon. Még úgy az egész játékon – úgyhogy sipirc játszani!

B.P.



WORMS ARMAGEDDON

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A LEGJOBB A LEGSZÓRAKOZTATÓBB MULTIPLAYER JÁTÉK, AMI VALAHA NAPVILÁGOT LÁTOTT
× HOSSZÚ A TÖLTÉSI IDŐ

92%





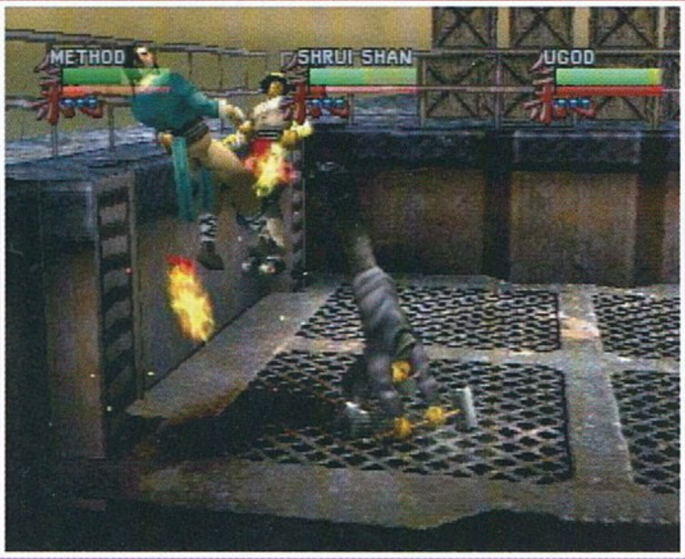
BUNYÓZIK A WU-TANG KLÁN



A szemtelen mindenségit! Ennek a Paradoxnak aztán végre volt mersze megmutatni a világnak, hogy mit is jelent az: pofátlannak lenni (Ne haragudj kedves olvasó, ha nem értesz semmit az egészből, kéretik elolvasni a mellékelt kis esszét a Thrill Kill-ről, s akkor mindjárt képbe kerülsz Te is!). Ugyanis a Thrill Kill-re meglehetősen hasonlító Wu Tang, most az Activision szárnyai alatt jelent meg. Jelen pillanatban ez az első, és egyetlen olyan PlayStation-ös verekedős játék, amit egyszerre akár négyen is lehet játszani.

A MUSZÁJ NAGY ÚR

Mivel a Thrill Kill jogai a törlésétől függetlenül az Electronic Arts-nál maradtak, így jócskán át kellett írni a játékot, ahhoz, hogy az ne képezhesse per tárgyát. Az átírás annyira sikerült, hogy első pillantásra azt hittem egy teljesen új játékkal állok szemben. Aztán persze másodjára is pillantottam, de akkorra már feltűnt: ez egy nagyon ügyes kis húzás volt arra, hogy egy már meglévő, kész programot hogyan adjanak el újra. A többség persze most lát először ilyet, úgyhogy nekik lelkendezek egy kicsit.



HA KÓD VAN, VÉR IS VAN

Azért, hogy még véletlenül se lehessen gond a játék brutalitásával, első indítás után bekér egy kódot. Ettől dől majd el, hogy az eredeti, véres és cenzúrázatlan verzió indul e el, vagy a cenzúrázott, vér és kivégzések nélküli változat. A kódot pedig elővigyázatosan a kézikönyv egy hátsó lapjára helyezték el, mint szülői felvigyázó messiást. Most már csak azt kéne elérni, hogy ne tudja egy nyolcéves megvásárolni a boltban, mert akkor semmit nem ér az egész...
Szóval ha beütötted a helyes kódot nem kell aggódnod többet, hiszen az első állásmentéskor ez automatikusan rögzül a memóriakártyán, s legközelebb már onnan lesz betöltve az adat.

A CÉL

Alapjában véve azért ez mégis csak egy verekedős játék, tehát minden már megszokott dolog megtalálható benne. Van a gyakorlás, ahol van olyan kedves a gép, hogy még a mozgáslistát is megkapjuk. A kombinációk így első ránézésre nem tűnnek nehéznek, azonban a kivitelezésük már egy más lapra tartozik. Azt hiszem nem állok messze a valóságtól, ha azt mondom, nem ez az erőssége a játéknak. Aztán persze ott vannak a különböző Vs, illetve egymás elleni módok, ahol a szokásos én a gép, vagy én a haverom ellen felállás annyiban módosul, hogy itt immáron 4 ember van a képen. Lehet mindenki-mindenki ellen, ketten kettő ellen, sőt hárman egy ellent is be lehet állítani. Persze kétség kívül a legérdekesebb a Story mód. Úgy kezdünk, hogy a kiválasztott karakterrel állunk egy tér közepén. A térről különböző ajtók nyílnak, de egyelőre csak az egyiken tudsz bemenni. Ekkor egy eligazító képernyőn láthatod, hogy mi is lenne a következő bunyó célja. Aztán jön a harc. És itt jön be az a verekedős játékoknál egyedülálló rendszer, hogy bizonyos mozgások, illetve elhajlások után úgynevezett érméket, vagy ahogy a játék hívja Chambers-eket kaphatunk. Ezek a medálok egy speciális módon vannak összekötve, általában egy színből van 2-3-4-5 darab. Ha egy színből megvan az összes, akkor jönnek elő a különböző rejtett dolgok. Van ugyanis egy menü, ahol egyelőre még kérdőjelek






ARMY MEN
AIR ATTACK
REAL COMBAT.
PLASTIC MEN


KELLEMES KARÁCSONYT
ÉS BOLDOG ÚJ ÉVET KÍVÁNUNK.
TALÁLKOZUNK 2000-BEN IS!

KÓD-X

LEGACY OF KAIN TIPPEK

A múlt számból ugyan kimaradt, de nem felejtettem el, hogy ígértem valami segítségfélét Raziel varázstudományának kiaknázása érdekében.

Nosgoth földjén tehát hat Mágikus Oltár van elrejtve. Ezeknek az ősi, szent helyeknek mindegyike valamilyen elemi erővel van kapcsolatban. Ha Razielnek sikerül megfejtenie ezeknek az oltároknak a titkát, elnyeri méltó jutalmát: az elemekhez tartozó varázslatokat. A varázslatok menüjét a Select gombbal hívhatjuk be, majd jobbra/balra pörgetve válogathatunk közülük.

Ezek a varázslatok többnyire azt a célt szolgálják, hogy sokszoros sérülést okozzunk akár több ellenfélnek is. Persze különböző hatásfokú hókuszpókuszok léteznek. Ahhoz, hogy egyáltalán használni tudjuk őket, nem elég a varázslat ismerete: varázserő is kell hozzá. Varázserőt csak akkor fogunk találni a terepen, ha már legalább egy varázslatunk van. A különböző varázslatokhoz eltérő mennyiségű varázserő szükséges – a jobbakhoz természetesen több.

A VARÁZSLATOK

Világok közti váltás:
Ez az egyetlen varázslat, ami már alapban nálunk van, és az egyetlen, amihez nem kell varázserő. Persze ezt talán felesleges is mondanom, hiszen a leírásban ezt már bőven kiveséztem. Az átváltozás varázslattal lehet ugyebár az anyagi és a szellemi világ között közlekedi. Az anyagi világba csakis a portálokon keresztül, és csakis akkor lehet átlépni, ha az életerőnk maximumon áll.

Erővarázslat:
Telekinetikus erő, azaz Raziel az akaratával tudja az ellenfeleit dobálni. A delikvens állapota attól függően romlik, hogy mit találunk el vele.

Sziklavarázslat:
Raziel a földbe csap, ami egy kisebb földrengést okoz. Elég nagy sugárban a körülöttünk lévő összes ellenfél kővé fog dermedni pár másodpercre. Sajnos a követ persze hiába pofozzuk, úgyhogy ezzel csak időt nyerünk.

Hangvarázslat:
Raziel magas frekvenciájú hangot generál halálos dózisban. Azonnali K.O.-t okoz a vámpírok számára.

Vízvarázslat:
A vizes "robbanás" okozta zuhany szó szerint égeti a közelben tartózkodó vámpírokat. Noha ez a támadás nem halálos, a vérszívók rövid ideig teljesen lebénulnak, magyarán védtelenné válnak a kivégzéseinkkel szemben.

Tűzvarázslat:
Eme varázslat hatására egy pokoli tűzkarika perzseli fel a környéket, ami vámpírt és embert egyaránt elhamvaszt.

Fényvarázslat:
Vakító napsugár tölti be egy pillanatra a helyiséget, mely minden vámpírt azonnal porhanyósra süt.

A SZENTÉLYEK

Az Erő Oltár
Az első varázslatot rögtön Melchiah legyőzése után begyűjthetjük. Félúton Melchiah felé láthattunk egy tavat: abba ugorjunk le. A fenéken menjünk a kacskaringós járaton keresztül a két vasrácsig, ahol új képességünk birtokában ugyebár át tudunk "szűrődni" a réseken. Az egyik rács mögött némi kis életerő rejtőzik, míg a másik mögött rábukkanhatunk első szentélyre.

Itt még nagyon egyszerű a rejtvény: csupán annyi a dolgunk, hogy a körben álló pilonokat középre döntögessük. A tetejükön lévő jelekből ugyanis így összerakódik az első szimbólum: az Erővarázslat.

A Szikla Oltár
Szintén a Melchiahhoz felé lévő tó aljáról kell kiindulni, ugyanis egy másik járat is nyílik onnan. Ez egy recés falhoz vezet, tehát immár a pókmászásra is szükségünk van. A falon felmászva egy hatalmas koponyához érkezünk, s annak a szemén keresztül végül egy nagyon magas romhalmazhoz lyukadunk ki. A cél: feljutni a tetejére. Ide-oda kell lépkednünk a való és a szellemi világban, minek hatására a hosszú gerendák hol kiegyenesednek, hol elgörbülnek, mi pedig mindezt kihasználva egyre feljebb kapaszkodhatunk. Legfelül végül egy újabb járatot találunk, ami felvisz a rom feletti legmagasabb pontra. A "kilátóból" át kell vitorláznunk a tűz felé, ahol a meredély oldalán kanyargó út végül a Szikla-szentélybe visz.

Ezúttal az a feladatunk, hogy az oltár körül, illetve mögött minden festményt "restauráljunk", magyarul minden kőblokkot a megfelelő oldalával beillesszünk a helyére. Amikor egy kő a megfelelő helyen van, diszkrét kattanást hallani. Felhívnám rá a figyelmet, hogy az előtérben is rejtőzik egy kő. Hátul pedig a "felpolcolt" blokk letolásával kezdjük. Ehhez két másik követ kell odatolni, hogy legyen elég helyünk. Ha minden kő a helyére került, a szobor lesújt, s az összemorzsolódó sziklából előtűnik a keresett varázslat.

A Hang Oltár
A Hang Oltára Zephon birodalmában található. Az orgona legalsó fúvókáitól kivezető alagútban kell keresni a szentély bejáratát. Egészen pontosan egy színes üveg ablak után kell kutatni, amit lövéssel tudunk betörni. A szentélyben teljesen egyértelmű a feladat: meg kell ragadni a terem végében található ütőt, s azzal fent – miután átugráltunk az oszlopokon – meg kell kongatni a színes üveg mögött rejtőző harangot. Csupán egy apró trükkje van a dolognak: mivel az oszlopokon való átkeléshez anyagtalanná kell válnunk, az ütőt előre fel kell hajítani.

A Víz Oltár
Először is meg kell keresnünk az emberek lakta várost (a vízesésnél balra, a második leágazásnál), ahová azonban nem a főbejáraton kell bekopogtatnunk, hanem az átellenes kiskapun nyissunk be. Ott húzzuk ki a falból a kőblokkokat, tegyük egymásra őket, majd rajtuk keresztül másszunk fel a fentebbi járatba. Onnan már könnyedén átvitorlázhatunk a városfal mögé. Mint az sejthető, a víz-varázslatot a vízben kell keresni. Merüljünk le a víztorony előtt, lőjük szét a torony csatornanyílásán a rácsot, és ússzunk be. A tornyon tetejében az oldalsó csatornán keresztül egy elszigetelt terembe úszhatunk be: ott találjuk a szentélyt. Azonban előbb menjünk tovább, a nagy medencéhez. A szentély kútjának a beindításához ugyanis a medencét kell eldugaszolnunk, méghozzá azzal a kőblokkal, amit feljebb, a falból húzhatunk ki.

A Tűz Oltár
A Tűz templomába meglepő módon szintén vízen keresztül lehet eljutni. Minthogy a víz alatti barlangrendszer igen szövevényes, több helyről is meg lehet közelíteni. De hogy egy egyszerűbb utat mondjak: Melchahim területen (amerre elsőként mentünk) a harmadik teleport-szobától nem messze egy lépcső vezet le egy vízzel elárasztott terembe. Ebbe a terembe még két alagút csatlakozik, melyek közül nekünk a sarokban lévőhöz kell odaúsznunk. Mielőtt a tűz templomában kimásznánk, vigyünk fel a víz aljáról egy fáklyát. A központi kupolából három út nyílik. Kezdjük először a széles folyosóval. Így abba a terembe érkezünk, ahol a tűz lobog. Hajítsuk fel a tűzhöz a fáklyát, majd a szellemi világba átlépve, az elkorcsosult oszlopokon keresztül mis is másszunk oda. Utána váltsunk vissza a való világba, és gyújtsuk meg a fáklyánkat. Az égő fáklyát vigyük vissza a kupolába, és tegyük le a rácsos kapu elé. Menjünk be a kicsi ajtón, ami egy a szentéllyel szomszédos terembe vezet. Ott tekerjük meg a kart, majd azonnal lépjünk át a szellemi világba, mert a kinyíló kapu különben azon nyomban vissza is záródik. A kapu mögött rögtön változzunk vissza, s mindenképpen már anyagi mivoltunkban ugorjunk le a szentélybe, hiszen csak így tudjuk kinyitni a rácsot, s bevinni végül a tüzet a szobor mécsesébe...

A Fény Oltár
Mint az sejthető, az utolsó szentély a legfortélyosabb. A Zephon kastélya előtti várárokból lehet odajutni. Először "át kell préselni magunkat" a víz alatti rácson, majd a tágas teremben vissza kell lépnünk a való világba, hogy fel tudjunk úszni a szükséges alagúthoz.

A szentély alaposan el van dugva: először csupán egy jókora világítótornyot látunk. Az első dolgunk: feljutni a sziklákon keresztül a torony tetejéhez, és ott átmenni a torony túloldalára. A túloldalról nyílik ugyanis a szentély, és a világítótorony műszaki helyiségei egyaránt. Először is talán adjunk gázt a lámpásba. A gázt ott tudjuk megnyitni, ahol egy karral egy hatalmas fogaskereket forgathatunk. Igen ám, csakhogy a csap újra elzáródik. Sebaj. Másszunk fel a fogaskerék feletti szellőzőcsatornákra, és lökjük le legfelülről a használaton kívüli csatornadarabot. Ezután forgassuk meg újra a kart, majd ékeljük ki a fogaskereket az imént szerzett bádoggal. Ezután a torony mechanikáját kéne működésbe hozni. A gépház bejárata a torony lábánál nyílik. Ereszkedjünk le egészen mélyre, majd ahol a nagy tárcsák elállják az utat, váltsunk át a szellemi világba – úgy átférünk alattuk. A mechanika végül is azért nem működik, mert szét van szedve egy csővezeték az utolsó teremben. A javítás annyiból áll, hogy a furatokkal ellátott blokkokkal pótoljuk a hiányzó szakaszt. Ha kész a mű, ne felejtsük el kinyitni a csapot. Ha mindezek után benyitunk a szentélybe, látszólag nem történt semmi – csak időnként bevillan egy fény. Ez azonban csak a látszat! Állítsuk meg az időt pontban akkor, amikor bevillan a fény, s mindjárt észrevesszük, mi is rejtőzik a világosságban.

LEGEND OF KARTIA TIPPEK

A legfontosabb a harcokban a megfelelő fegyverek használata. Mivel a játékban nincsenek boltok kénytelenek vagyunk magunk előállítani fegyvereket, és egyéb más felszereléseket egy egyszerű varázslattal. Ehhez álljunk rá a Weapon Creation pontra, ezen belül lehet felszereléseket csinálni. Kétféle létezik a Weapon (fegyver) és a Gear (védőcucc). A fegyverekből három fajtát lehet előállítani. Ez az Axe (balta), Sword (kard), Spear (lándzsa), mindegyik más karaktereknek jó igazán. Az előállítható fegyvereket is lehet mixelni a már említett anyagokkal, ami fontos lehet a jobb cuccok előállításához. Ha mixelés közben lenyomjuk a Kört láthatjuk, hogy az adott előállítandó fegyver melyik karakterünknek lesz teljes mértékben jó. Persze a tárgy előállításhoz is kellenek a Slik, Mithril, és World Tree nevű anyagok, amik nélkül nem csinálhatunk cuccokat. A védőfelszerelésekből szintén három féle létezik: fejfedő (Head Gear), páncélzat (Armor), és végül cipő (Foot Gear). Ezek előállításához ugyanazt kell tenni, mint a fegyver előállításához, tehát anyagokra lesz szükség, valamint itt is mint a varázslatoknál minél jobb anyagokkal rendelkezünk – és minél többel – annál jobb felszereléseket állíthatunk elő, sőt új dolgokat is találhatunk dobozokban. Persze védőfelszereléseinket is mixelhetjük. Ruhák és fegyverek előállítása előtt még megnézhetjük, hogy mennyi lesz az adott cucc/fegyver esetén támadó (Attack), ruhánál védő (Defense) ereje, valamint a jobb szélső résznél a Total-nál azt láthatjuk, hogy mennyi van az adott tárgyból. Az Equip-nál látható, hogy hány van belőle használatban. Van még egy jelölés az Equip Rank, ami mutatja, hogy a felszerelés melyik kaszthoz lesz jó, ezt szintén a Körrel nézhetjük meg. Az előállított felszerelésünket aztán az Equip-pal használatba helyezhetjük. Itt az Equip menüben a különböző statisztikáktól kezdve (támadó, védekező erő, gyorsaság stb., valamint a varázslatok elleni védettség) mindent átnézhetünk. A különféle felszereléseket egyenként is feladhatjuk karakterünknek, de az Auto Equip-pal automatán is megtehetjük ezt. Itt ha lenyomjuk a Négyzetet meghatározhatjuk, hogy milyen kategóriájú fegyvereket szerelhetünk fel – például minden fajtát (első választás), vagy csak az adott kaszthoz tartozót (második választás) – ekkor jobb, de kevesebb felszerelést tehetünk embereinknek használatba. A Kör lenyomásával a stratégiákat állíthatjuk be. A csaták elején választható a már említett pontok és még egy rakás másik is. A Map ponttal körülnézhetünk a csatatéren. A Phantom-nál a már említett szörnyeket állíthatjuk elő teljesen úgy mint a fegyvereket. Itt fontos megemlíteni, hogy minden karakterrel, aki képes erre csak egy bizonyos mennyiségű szörnyet hozhat elő, úgyhogy ezt tartsuk szem előtt csatákban, és harc kezdeténél ne hozzunk elő mindenkit, hátha később még szükségünk lehet valamilyen fajta szörnyre. A Delete Weapon és Delete Phantom-mal felszereléseinket és szörnyeinket törölhetjük. Nagyon fontos a "Change the Position" pont, ahol embereink és szörnyeink pozícióján változtathatunk. Néha fontos lehet, hogy hogyan állítjuk fel csapatunkat. Szerencsére harc közben is menthetünk állást, ami felettébb jó egy körülményesebb hadmozdulat kivitelezése előtt – ha elrontottuk a Load-dal töltsük vissza az állást. Ha mindennel megvagyunk a Begin the Battle ponttal kezdhetjük a harcot. A harcban természetesen tapasztalati pontot is kapunk és embereink és fantomjaink is szintet lépnek. Minél többet sebzünk, vagy kinyírjuk az ellenfelünket, akkor több EXP pont üti karakterünk markát. A felső sarokban a körök számát láthatjuk, alul a helyet, ahol a kis négyzettel állunk. Ha mindenkivel léptünk és elvégeztük amit akartunk, akkor nyomjunk Select-et. Egy újabb menüsor jön elő. Itt a már említett menükön kívül lesz néhány új is. A Letter Text érdekes dolog: ebben a pontban a három alap kártya (Slik, Mithril, World Tree) által előállítható varázslatokat, fegyvereket, védőfelszereléseket, szörnyeket és a velük kombinált tulajdonságokat lehet megnézni. A sok-sok kérdőjel az eddig meg nem szerzett varázslatok, cuccok, szörnyek vannak, mind a három anyagra lebontva. Itt egy kicsit zavaróak lehetnek a japán jelölések. Visszalépve a menübe vizsgálódjunk tovább. A Grammar Text pontban az eddig előállítható varázslatokat, cuccokat, szörnyeket nézhetjük meg egy nagyadag statisztikai adattal ellátva. A Unit List ponttal a harctéren tartózkodó szövetséges harcosainkat nézhetjük meg. Eszembe is jutott egy fontos momentum. Soha ne hagyjuk, hogy valamelyik ember meghaljon. Fantomjaink pótolhatóak és elvesztésük nem jár különösebb következményekkel, ám ha ember hal meg a játéknak vége. A Retry ponttal az adott fejezetet (Chapter) kezdhetjük teljesen újra. A Config menüvel a lehető legtöbb dolgot átállíthatjuk. Különböző kijelzőket kapcsolhatunk be és ki. Apropó, a játékban a kamera az R1-L1 gombokkal forgatható! A Phase Change-el rányomva végezhetünk az adott körrel és átadhatjuk a kezdeményezést az ellenfelünknek. A játéktéren a ládákon kívül találhatunk még hordókat is, amelyeket különféle varázslatokkal semmisíthetünk meg, hogy épp mivel az a bal sarokban láthatjuk ha rá állunk. Ez azért fontos, mert gyakran ezek a hordók, faládák, elállják az utat és megkell semmisíteni őket. Ezenkívül a tűz varázslatainkkal fákat is felégethetünk, ami néha szintén hasznos lehet. Mindig tartsuk be a kő-papír-olló szabályt és gyógyítsuk magunkat, akkor nem lehet gondunk – ne engedjük, hogy körülzárják embereinket, mi viszont mindig igyekezzünk körülvenni és folyamatosan támadni a keményebb ellenfeleket.

FINAL FANTASY VIII ÉRDEKESSÉGEK, REJTETT TÁRGYAK

SEED SZINTEK

Itt az ideje, hogy a SeeD szintek eléréséhez szükséges kérdésekre is választ adjak. Mint említettem összesen 30 tesztet tölthetünk ki. A legjobb SeeD szint az A, ami a 31-esnek felel meg. Az A-ra 30 ezer Gilt kapunk, egészen pontosan 24 300 lépésenként. A tesztek kitöltésén kívül felvihetjük úgyis a szintet, hogy mind a 24 ezer lépést harccal töltjük el – erre a legjobb hely a Pokol sziget. Lássuk tehát a kérdésekre adandó válaszokat, értelemszerűen az Y igent, az N nemet jelent.

Teszt 1 : Y N Y Y Y N N Y N N
Teszt 2 : Y N Y Y Y N Y Y N N
Teszt 3 : N N Y N Y Y Y N Y N
Teszt 4 : N Y Y Y N N Y Y N N
Teszt 5 : N N N Y Y N N Y Y Y
Teszt 6 : Y N Y Y N N Y Y N Y
Teszt 7 : Y Y Y Y Y Y N Y Y N
Teszt 8 : N Y N N Y Y N N Y N
Teszt 9 : N Y N N N N N N Y Y
Teszt 10: Y N N N N N N N Y N
Teszt 11: Y Y N Y Y N Y N N Y
Teszt 12: N Y N N Y N Y N Y N
Teszt 13: Y N N N Y N N N N N
Teszt 14: Y Y Y Y N Y Y N Y N
Teszt 15: Y Y N N N N N Y N Y
Teszt 16: Y N N Y N Y N N Y N
Teszt 17: Y N N N Y N N Y N N
Teszt 18: Y N N N Y N N N N N
Teszt 19: Y N N Y N N N N N Y
Teszt 20: Y Y N Y N Y Y Y N N
Teszt 21: Y Y Y Y N N Y Y Y N
Teszt 22: N N N Y N N N Y Y N
Teszt 23: Y N N N N Y Y Y Y Y
Teszt 24: Y Y N N Y Y N N N Y
Teszt 25: Y N Y Y Y N N Y N N
Teszt 26: Y Y N Y N Y N Y N N
Teszt 27: N Y N N N N Y N Y N
Teszt 28: Y N N Y Y Y N Y N N
Teszt 29: N N N Y Y N N N Y N
Teszt 30: N Y N N N N Y N N N

A tesztek újra kitöltése szerintem nem ér semmit, mert én az egészet egyszerre újra kitöltötem és fél perc múlva lement a szintem. Legfeljebb érdekes infókat tudhatunk meg belőlük.

PÉNZSZERZÉS

Ha már a pénznél tartottunk megemlíteném egy egyszerű ám igencsak nagyszerű trükköt pénz gyors szerzésére. Először is gyűjtsünk össze kb. 100 Mesmerise Blade-et. Ezt északon a havasokon található Mesmerise nevű szörnytől szerezhetünk. Mug-gal lopjunk tőle. Ha megvan akkor a Recov Med-RF átalakítóval alakítsuk ezt át Mega-Potion-ná. Egy darab Mesmerise Blade 2 Mega Potion-t ér, így 200 darabot nyerhetünk belőle. Ezután a Mega-Potion-t adjuk el darabját – ha a Tonberry King-nek kivan fejlesztve a magasabb áron való tárgy eladás – 7500 Gil-ért. Ez alapján rögtön kiszámítható, hogy kb. fél óra alatt – ennyi idő, mire összeszedjük a 100 Mesmerise Blade-et – 1500000 Gil-t szerezhetünk. Ezt a trükköt Ádám Sándornak köszönhetjük, köszi nagyon hasznos volt!

IZGALMAS TÁRGYAK

Az alábbiakban írnék pár sort a legkülönfélébb tárgyak megtalálásáról és előállításáról. Ezek létfontosságúak, fegyver vásárlásnál és igencsak megkönnyíthetik az ember dolgát. A játék elején Diablos-nak fejlesszük ki a Mug-ot (tárgy lopás és sebzés), ami nagyban megkönnyíti a tárgy szerzést.

Phoenix Pinion: Ez a legizgalmasabb és a legnehezebben előállítható tárgy. Nagyon fontos hisz ezzel hívhatjuk a Phoenix GF-et, ami jót sebez és feltámasztja a halott embereinket – az Omega Weapon legyőzéséhez nélkülözhetetlen. Először is vegyünk 100 darab Phoenix Down-t, majd ezt alakítsuk át Med Lev Up abilitivel Mega-Phoenix-é. A 100 darabot 2 Mega-Phoenix-é lehet alakítani. Gyűjtsünk be 3 Mega-Phoenix-et és Tool-RF abilitivel alakítsuk át Phoenix Pinion-ná. Ha a Tonberry-nek ki van fejlesztve az olcsóbb árú vétel a boltokból, akkor egy Phoenix Pinion előállítása 37500 Gil-be kerül ami a fentebb említett pénztrükkel elhanyagolható ár.

Adamantine: Ezt a tárgyat keresi mindenki, mivel egy csomó fegyver megvételéhez kell. Fejlesszük ki Bahamut-nak a Rare Items nevű abilitit, és helyezzük fel valamelyik karakternek. Dollet-től észak-nyugatra találunk egy szigetet (Long Horn Island), ahol mászkáljunk a tengerparton. Itt kis szerencsével megtámad minket az Adamantoise nevű teknős, akit ha kinyírunk – és fent van a Rare Item – kaphatunk Adamantine-t – ha kell sokszor próbálkozzunk, mert nem biztos, hogy kapunk elsőre.

Dragon Fang és Skin: A Pokol szigeten találunk belőle kell hozzá a Rare Item.

Energy Crystal: Szintén a Pokol szigeten van.

Star Fragment: Pokol sziget.

Dino Bone: A T-Rexaur legyőzése után kaphatunk.

Fury Fragment: Blue Dragon-tól lophatjuk el Mug-gal.

Malboro Tentacle: A Malboro szörnytől lophatunk Mug-gal. Malboro-t a Pokol szigeten találunk, de mielőtt megküzdenénk vele védjük be magunkat annyi káros csapás ellen amennyi ellen csak lehet!!

Remdy+: Remedyből lehet szerezni Med Lev Up átalakítóval.

Dark Matter: Szerezzünk a Tri-Ace szörnytől – Menybéli sziget – 100 Curse Spike-ot. Amennyiben ez megvan fejlesszük a Siren GF-et a 100 szintre. Ekkor a Tool-RF átalakítóval a Curse Spike-ot átalakíthatjuk Dark Matter-re, ami Quistis legjobb limitje és mellesleg öt számjegyűt sebez – ugyanaz a támadás, amit Griever is tud. Egyébként Quistis az Enemy Skill limitjei miatt nagyon jó karakter, mivel a White Wind-del begyógyíthatjuk a teljes csapatunkat, és a Degenerátor-ral a legerősebb szörnyeket – amik a Pokol és Menybéli szigeteken vannak – egyből elintézhetjük, így baromi gyorsan fejlődhetünk. Egyébként azt zárójelben jegyezném meg, hogy a Dark Matter megszerzését én nem tudtam kipróbálni, mivel az információt lapzártakor szereztem – Siren-em csak a 84-es szinten van – de az Interneten öt helyen is megnéztem és mindenhol azt mondják, hogy működik a fentebb említett trükk.

Three Stars: Ez az a bizonyos kincs, amit a múlt alkalommal említettem nektek – tudjátok a beszélő kövekkel. A beszélő kövek hazudnak – az is a nevük, hogy Hazudós Kövek (Liar Rocks) – ebből következőleg az ellenkezőjét kell csinálni annak amit mondanak. A kincs annál a kőnél van, ami azt kamuzza, hogy nála nincs semmi – nyomjunk rá többször egymás után. Ha ezt a tárgyat odaadjuk valamelyik GF-nek, hatására – ha benyomtuk harc közben a Cerberus-t – a tripla varázslás csak egy varázslatot számol le a menüből.

LuvLuvGs: A Chubby Chocobo kártyából alakíthatjuk át, 20 ponttal növeli az ÖSSZES GF kompatibilitását emberünkkel.

KÁRTYA SZERZÉS

Ha a négyes CD-n felvettük a Kártya Királynőt és valamelyik előző CD-n elvertük a Kártya Klub-ot, akkor ők ott lesznek a Ragnarokon. Amennyiben kártyázunk velük, akkor visszanyerhetjük tőlük a játék összes elvesztett, elhagyott, ott felejtett, 8-asnál nagyobb szintű kártyáját. Sőt ha Card Mod-dal átalakítjuk valamelyik kártyát – szintén 8-asnál nagyobb szintűt – akkor azt is visszanyerhetjük tőlük!! Így baromi jó tárgyakat és cuccokat alakíthatunk ki (pld. Megalixir, Elixir stb.) úgy, hogy a kártyáink is megmaradnak. Ez nem vonatkozik PuPu-ra – csak 5-ös szintű – azt semmilyen formában nem lehet visszaszerezni ha átalakítottuk.

Veres Miki

MISSION: IMPOSSIBLE VÉGIGJÁTSZÁS

KGB KÖZPONT II.

Rövid átvezetőként a KGB központban kapcsoljátok vissza a videokamerákat, és szerezzétek meg a kulcsot, melynek segítségével vissza tudtok menni a fogadás helyszínére. Nyugalom, nem lesz nehéz.

A FOGADÁS II.

Itt már minden tiszta füst. Szerencsére kihívták a tűzoltókat, hogy próbálják megfékezni a lángokat. Nincs is más dolgunk, mint az egyik beépített ügynökünkkel, Jack-kel beszélni, aki tűzoltónak van öltözve, és szerencsére hozott nekünk is egy-egy ruhát. Menet közben persze érdemes kiütni az ellenfeleket. Ehhez remek segítség a poroltó. Ha felvettük a tűzoltóruhát, menjünk vissza Candice-ért, aki az emeleten a liftben bújt el, és miután őt is felöltöztettük, a tűzoltókkal együtt meneküljünk ki az épületből.

CIA KIHALLGATÓ SZOBA

Sajnos ezek az CIA-os fickók, nem valami barátságosak. Ráadásul még az igazság szérumot is beadták nekünk, ám szerencsére pár percig egyedül hagynak, így megszökhetünk. Ha körülnéztek, látjátok, hogy van egy gomb a falon. Azt nyomjátok meg és azonnal kinyílik a rejtett ablak. Pár pillanattal később már Candice is megszólal a hangszórókból és elárulja, hogy a bögre alatt egy adag plasztikbomba van elrejtve. Ezt tapasszátok az ablakra és már kint is vagytok.

CIA KÖZPONT-MENEKÜLÉS

A legfontosabb, hogy váltsatok fegyverre és lőjétek le a börtönőrt, mielőtt rátok zárja az ajtót. Másoljátok le az újlenyomatait az erre alkalmas herkentyűvel és nyissátok ki az ajtót. Miután elindultatok a folyósokon kifelé, lőjétek le az első őrt és vegyétek fel a festéksprayt a szoba sarkából. Ezekre azért van szükség, hogy befújjátok a kamerák lencséit, mivel ameddig ezek látnak, mindig újabb és újabb katonák jönnek védekezni. Miután mindenki meghalt és minden kamera be van fújva, a két utoljára lelőtt egyenruhás őr újlenyomatait vegyétek át és nyissátok ki az ajtót. Fontos: kétszer nyomjátok meg a gombot, így az ajtó kijjebb nyílik és felszedhettek egy üres pisztolyt, amire viszont komoly szükség lesz. Még pár kamera és pár őr. Miután a második ajtót kinyitottátok, lőjétek altató-tűvel le az asztalnál ülő emberkét, majd készítsétek elő az üres pisztolyt. Menjetek be a rendőrfőnök szobájába és fogjátok rá a fegyvert. Ő megijed és elvezet a lifthez. Mindig maradjatok mögötte, mert ha elészaladtok rögtön lelő. Mialatt a lift felé közeledtek, az utolsó ajtó kinyitása után rögtön forduljatok balra és menjetek a lift-ajtó felé. Érezni fogjátok, hogy kezd hatni az igazság szérum és lelassul a mozgásotok. Ha nem egyből balra mentek, a rendőrfőnök egyszerűen elszalad és vége. Ha már benn vagytok a liftben, azonnal üssétek le a fickót, mert előkapja a fegyverét és annyi. Ez a pálya sok buktatót rejt magában, de ha figyeltek, minden könnyen sikerülhet.

CIA-ORVOSI SZOBA

Itt botorkáljatok rögtön balra, ahol egy csajszi kigyógyít a szédelgésből. Ki kéne jutni észrevétlenül az ablakon és fel a tetőre, de hogyan? Ahhoz, hogy ez sikerüljön, kissé embertelen módon oda kell sétálni a futógépen edző ügynökhöz és felnyomni a gép sebességét. Puff! Leesett. A szoba összes orvosa körülveszi és amíg ők csodálkoznak, mi leléphetünk az ablakon át.

CIA-TETŐ

Az első dolog, amit észre kell venni itt, hogy fel lehet mászni a dobozokon. Először kapcsoljátok ki az elektronikus padlót. Így át tudtok szaladni a másik oldalra, ahol a helikopter leszállófényeit lehet kikapcsolni. Szegény CIA, rögtön szerelőt hív, akik természetesen mi leszünk, álruhában. Fussatok körbe és egy kerítés túlsó oldalán megtaláljátok a táskát, melyet Candice rejtett el és melyben ott van az álruha. Vegyétek fel és indulás a leszállóplatformhoz. Így már nem zavarnak az őrök. Miután beengedtek, szaladjatok balra le a lejtőn és kapcsoljátok vissza a fényeket. Ezt követően spuri fel a helikopter mellé és a falon lévő panelba rakjátok bele a táskából kivett ketyerét (az EMS-t), ami megakadályozza a helikoptert a felszállásban. Vissza és le a másik oldali lejtőn. Út közben lőjetek és vegyétek el az őrök kártyáit.

Miután átszaladtatok egy kis alagúton, valahogy fel kéne mászni a tetőre. Feltenni az infra szemüveget! Az egyik doboztömegen felmászva rögtön látni fogjátok a sugarakat, melyek előbb említett célunkat hivatottak megakadályozni. Szerencsére Candice "berakott" egy sugár-tükröt, melynek segítségével egy kis "bejáratot" tudunk magunknak csinálni a sugarak között. Lassacskán eljutottatok az ajtóhoz, ami a tetőtér legtetejére vezet. Itt egy őr folyamatosan ki-be járkál. Fogjátok meg a kamerát és tegyétek a bejárattal szemben lévő dobozhalmaz tetejére, úgy, hogy az ajtóra nézzen. Ezután bújjatok el a kis épület mögött és várjátok meg, míg az őr tesz egy kört. Miután elment, nyomás a kameráért, ami rögzítette a belépési kódját, így ti is be tudtok menni!

CIA-TERMINÁL SZOBA

Az ismert Mission: Impossible terem, ahol sugarak százai pásztázzák a levegőt és csak egy darab dróton ereszkedhetünk le. Még szerencse, hogy Candice kissé meghajtotta az őrt, így ő ingajáratban járkál a WC és a gép között. A legegyszerűbb módja a sugarak elkerülésének a "fejjel előre"-típusú ereszkedés. Persze a sárga sugarakat így sem szabad érinteni, mert ezek azonnal riasztanak. Az L és R gombokkal több szögből is megnézhetjük a helyzetünket, amire szükség is lesz. Ha leértetek, kezdjetek hintázni először az ajtó melletti kártyaolvasó felé, majd a számítógéphez. Ha az őr visszajön, csak emelkedjetek egy kicsit feljebb és várjatok. Úgyis hasmarsa lesz megint, így elrohan! Szóval, ha minden megvan csak fel kell emelkedni újra...

MENEKÜLÉS A TETŐRŐL

Ez lesz az egyik legnehezebb rész, mivel az őrök pillanatok alatt letartóztatnak, így inkább előbb lőjetek, mintsem látnátok, hogy van-e ott egyáltalán őr. Megpróbálhatjátok elterelni az őrök figyelmét a plasztikbombákkal de ez nem sokat segített nekem. Vissza kell futni a helikopterhez és miután kivettétek a de-mobilizáló egységet a panelből (EMS), törjétek szét! Utána, már csak rá kell kapaszkodni a helikopter talpára és integetni az őröknek.

WATERLOO PÁLYAUDVAR, LONDON

Itt találkozhatunk Max-el, akit két szép nagy testőr követ. Hamar rádöbbenünk, hogy minket is el szeretnének tenni láb alól. Ebben a részében a játéknak, a két mesterlövészt irányítjuk a pályaudvar tetejéről és nem Ethan-t. Miután elindult a két testőrrel a nyomában, rögtön szedjük le őket. Ettől kezdve meg kell védenünk mindenkitől, aki csak veszélyt jelenthet a számára. Mivel álruhában vannak a nyirkosok, csak az utolsó pillanatban tudunk lőni, ám ha ártatlant lövünk le, azonnal vége a játéknak. Sok civil furán viselkedik, de nehogy bedőljetek nekik. A legjobb megvárni, míg fegyvert rántanak és akkor lőni. Mivel két mesterlövészünk is van (akik között at X-el lehet váltogatni), ha Ethan takarásba sétál, azonnal váltsatok a jobb nézőpontú puskára. Ha elveszítitek Ethant a látóteretekből, akkor is elég kétszer megnyomni az X-et. Mivel a gép automatikusan rátalál. Amikor felszállt a vonatra, fellélegezhettek...sikerült.

A VONATON

A vonaton sok civil és még több nyakig felfegyverkezett ügynök található. Nem kell mást tenni, mint végigmenni és a lehető legkevesebb hibaszázalékkal kilőni őket. Ha ártatlan embert öltök, vége! Beszéljetek Candice-el, hogy átadja a fontosabb dolgokat és irány MAX.

MAX- KABINJA

Mindössze egy kocsi választ el Max kabinjától, ám itt mindenki ártatlan, úgyhogy ne nagyon lövöldözzetek! A kocsi végén bal oldalon viszont sajnos ki kell ütni a pincért és átvenni az "arcát". Így könnyen besétálhattok Max kocsijába, ahol menjetek minél közelebb a testőrökhöz és üssétek ki őket. Ha lőtök, azt meghallja Max és vége. Miután kiütöttétek az őröket menjetek közel Max kabinjához és dobjátok be az altatógázt, amit Candice-től kaptatok. Elaludt a kicsike. Vegyétek el tőle a detonátort és indulás tovább, mert a bomba a vonat végében ketyeg. A következő kocsiban pár kedves, ártatlan ember üldögél. Ahogy beléptetek lőjétek fejen a mixert és szedjétek le a többieket is. Mind ügynökök álcázva! A szoba végén megpillanthatjátok Phelps-et. Ő az áruló és nagyon szalad. Nem is fogjuk utolérni, ráadásul még az utolsó kocsiban három pasit is le kell ölnünk és a bombát is hatástalanítani kell. Ezt úgy tehetitek meg, hogy felszeditek a folyékony nitrogént és a kis lángszórót. Mindkettő ott van a dobozok tetején. Először forrósítsátok fel a bomba zárjait (a dobozon két oldalt vannak) egymás után, de ne túlságosan, mert felrobban ! Ha már forró, akkor hűtsétek le és rögtön lepattannak a zárak maguktól. Elő a detonátort és hatástalanítsátok a bombát.

A VONAT TETEJÉN

Ez a rész viszonylag könnyű lesz. Mindenkit lőjetek le, és miközben haladtok előre szedjétek fel a kezükből a rakéta-pisztolyt. Ezzel majd a hamarosan megjelenő helikoptereket kell leszedni. Egy lövés, egy helikopter. Nem érdemes az embereknél a közeli célzást választan, csak lőjetek, úgyis eltaláljátok őket. Az útról lövő kocsis rosszfiúktól a legegyszerűbben úgy szabadulhattok meg, hogy a sofőr fejen lövitek. Pár pillanat és már le is repülnek az útról. Amikor már a csalagútban vagytok, csak a helikopter lelövésére koncentráljatok! Ha leszedtétek...vége a küldetésnek. Gratulálok!

LUNDKWIST BÁZIS II.

Csak, hogy ne legyen olyan könnyű a dolog még egy apró feladatsort végig kell nyomni, ami nehezebb lesz, mint az eddigi 10 együtt. Vissza kell menni a havas bázisra. Mivel a nekünk ledobott rejtett csomag a levegőben kinyílt, össze kell szedni a cuccunkat, ami szanaszét hever a bázis különböző pontjain. Azért nem kell megijedni, nincsenek olyan messze. Az első például rögtön jobbra van a másik stég végében. Ezt azonnal vigyétek vissza a Clutter-nek, aki a csónaknál vár. Ha nem teszitek, úgy megtalálják őt és annyi. Útközben fontos, hogy próbáljatok lelőni mindenkit minél előbb, mert szükségetek lesz a jó erőlétre a végén. Ha már most legyengítitek magatokat, hamar vége lesz a küldetésnek. Szóval, lassan de biztosan megtalálhattok mindent, ha körbesétáltok rejtőzködve az épületek körül. Kell egy kis-gázpalack és egy dinamitköteg. Ha ezek is megvannak, szaladjatok oda a nagy kőépülethez, ahol az első pályán is voltunk. Ez a Pump House. Útközben Clutter bejelentkezik és elmondja, hogy elhagyta a drótvágóját is. A barom! Ezt is nekünk kell összeszedni, még szerencse, hogy épp itt van a házban egy kedves kommandós őr társaságában, akit a legjobb azonnal fejenlőni, mivel géppuska van nála, ami nagyot sebez. Szedjétek fel a drótvágót az asztalról és tegyétek le a dinamitköteget az egyik tartály mellé. Ez után ki a házból, balra és adjátok oda a drótvágót Clutter-nek. Ha most nincs az erőtök legalább a felénél, ne is fojtassátok. Indulás keresztbe át az út túloldalára, ahol egy kis épületben van a detonátor a dinamithoz és három elit-kommandós. Ráadásul még az épület körül is járkálnak ilyen arcok, úgyhogy sok szerencsét mindenkinek. Próbáljátok leszedni őket messziről, még mielőtt észrevesznek. A kis házikóban az őröket két módon ölhetitek meg. Vagy berohantok és leölitek őket, amilyen gyorsan csak tudjátok (ez valószínűtlen), vagy az ajtón keresztül beküldítek az ideggázt, amit összeszedtetek. Miután kifeküdtek, indulás be és szedjétek fel az nightvision-szemüveget, majd a detonátort. Utóbbit használhatjátok is. Közben rádión jön a hír, hogy társaink már a szemközti tetőn lövöldöznek és segítség kéne nekik. Útba odafelé az egyik kommandósnak a megölésével ,egy új gépfegyverhez juthatunk, ami jól jöhet. Fel a dobozokon a haverokhoz! Vigyázzatok, hogy azonnal hajoljatok le miután felértetek, mert leszednek a túloldalról. Lőjétek ki a katonákat szemből, majd ugorjatok rá a teherautóra és ennyi...

AZ ALAGÚTBAN

Itt csak a pontos ugrásokra figyeljetek és arra, hogy minden átjárónál rakjatok le egy-egy dinamitot mindkét oldalra, a csavarokhoz. Közben persze meg kell ölni néhány arcot, de nem lesz különösebben nehéz. A dinamitok egyébként az első "kiszállónál" vannak jobbra. Könnyű rész!

A KÖZPONT

Ez az utolsó "mászkálós"-pálya! Nem túl nehéz ,ám kicsit macerás. Miután átmentetek az első kerítésen, előre, majd egy jobbos és egy balos kanyar után találjátok meg azt a két bodegát, melyből a baloldaliba be kell mennetek és le kell ölnötök az éppen ébredező őrt. Mialatt ezt teszitek a másik bodega elé beáll egy katona, szerencsére nektek háttal. Bumm a fejbe! Ezután vegyétek el a fegyverét és indulás a szemközti dobozok mögött elrejtett második lyukhoz a kerítésen. Ez alatt megkapjátok az üzenetet, hogy Dowey már elfoglalta helyét az egyik toronyban, ahonnan remekül célba veheti az őröket az áramfejlesztők környékén. Ti csak menjetek tovább, fel a háztetőre, és miután lelőttétek a két őrt ugorjatok le és keressétek meg Clutter-t. Ő odaadja a bombát és a plasztikot, amivel vissza kell mennetek a pálya elejéhez, de vigyázzatok, hogy mindig az épületek mögött közlekedjetek, ha tudtok, mert ha meglát egy biztonsági kamera, vége az egésznek. Mielőtt odaérnétek az áramfejlesztőhöz, váltsatok át Dowey-ra és szedjétek le a két őrt. Ezután sétáljatok be az áramfejlesztők közé és tegyétek le a bombát. Ezt követően balra, az épület oldalán van az kontroll-doboz, ami mindent irányít. Először nyissátok ki, majd rakjátok bele a plasztikot. Futás pár méterrel hátrébb, majd Dowey látószögéből lőjetek bele! És lőn sötétség! Megszűntek a kamerák, a számítógépek és az egész bázis elektromos ellátása. Rohanjatok be a kisházba szemben, és üssétek le a bent várakozó civil-ruhás katonát. Vegyétek fel az arcát és vágjátok zsebre a belépőkártyáját, az asztalon. Fontos, hogy tegyétek el a fegyvereket, mert ha meglátnak, azonnal felismernek és lelőnek az őrök. Futás vissza a bunkerhez, Clutter-el szemben! Be az ajtón, át a szobákon, a belépőkártya használatával, amíg meg nem találtok egy táskát. Ezt kell elvinni és eladni a terroristáknak, akik épp most érkeznek egy helikopterrel. Miután megvan a táska, vigyétek Clutterhez, aki megbütyköli és már vihetitek is a szemközti épületbe, a helikopterrel szemben, ahol egy kis várakozás után megjelennek a terroristák, nem sejtve, hogy hamarosan a levegőbe repülnek a helikopterrel együtt. Miután ezzel is megvagytok, már csak a hátsó kijáraton kell kimenni és felülni a csónakra. Ha kisétáltok az ajtón, rögtön szanaszét lőnek a kint várakozó kommandósok, így érdemes még az épület biztonságában átváltani Dowey-ra, akinek segítségével gyorsan és pontosan "leszedhetjük" a srácokat. Ha tiszta a terep, futás a hajóhoz...

MENEKÜLÉS A HAJÓVAL

Ez amolyan levezető pálya, ahol egy ágyúval kell mindent szétlőni, ami elénk kerül. Kétoldalt is le kell bontani az épületeket, ami nem lesz különösebben nehéz. A legvégén egy gyár falait kell ledönteni, majd a tornyokat. Ha ez is sikerült, megnézhetjük az undorítóan nyálas és lelombozó befejező-képsort. Ezért ennyit szenvedni ?!?

Szeleczky Ádám

PARASITE EVE TIPPEK

Közeleg a karácsony, így aztán épen aktuális, hogy egy kicsit bővebben is foglalkozunk a PARASITA EVE-vel. Jobban mondva nem is magával a játékkal, hanem inkább az E.X. GAME-mel Gondolom azt már mindenki, tudja, hogy ha egy végigvitt játék végén ment állást és abból kezd újat, akkor megjelenik egy új helyszín a Chrysler Building. Itt elvileg nincs más dolgod, csak hogy feljuss az a 77. emeletre és leverd az igazi Eve-et, azaz a "Liberátort". Elvileg az épület úgy lett kialakítva, hogy bármilyen fejlettségi szinten is mész be teljesíthető, mert fokozatosan erősödnek az ellenfelek és te is szép lassan hozzájuk fejlődsz majd. Persze ez a gyakorlatban egyáltalán nem így van és hülyeség rögtön a második végigjátszás elején nekifeszülni, mert hamar fel fogod adni. Itt is, mint az FF7-ben alaposan (és ezen van a hangsúly) fel kell készülni és fejlődni, hogy nagyobb gond nélkül megúszd a dolgot.

A LEGERŐSEBB FEGYVEREK

Rögtön az első végigjátszásnál a Central Park-ban, mielőtt megküzdesz a girnyóval szedd össze a 300 Junkot. Leggyorsabban a híd előtti kanyargós úton lehet, ahol általában öt madár támad meg, bár még így is legalább öt órádba fog telni, mire meglesz. Ha betelik az Invertory-d, mindig menj el a rendőrség raktárépületébe és beszélj Wayne-nel. Válaszd a "Discard Junk"-ot, ilyenkor Wayne leszámolja az épp nálad lévő "szemetet", ne lepődj, meg ha a háromszázadik után sem kapsz semmit. Szépen folytasd a történetet, és miután Torres meghal és Wayne átveszi a helyét a fegyverraktárban, utána beszélj vele. Wayne közli veled, hogy annyi törött cucc áll már a rendelkezésére, amiből már tud egy új fegyvert csinálni neked. Mindössze annyi a feladatod hogy ki kell választanod a kedvenc fegyvernemedet. Ez lehet: Handgun (DE50AE7-es pisztoly 125-ös attack-kal), Shotgun (M10B-es, 121-es attack-kal), Machine Gun (P90-es, 122-es attack-kal), Rifle (MAG 152-es attack-kal), Grenade Launcher (HK40-es 116-os attack-kal), vagy Rocket Launcher (220-as attack-kal). Ezek közül szerintem a MAG-ot érdemes választani, mert a második legerősebb lőfegyver plusz nyolc tuning hely van benne. (Amúgy rakétavetőket egyáltalán nem érdemes hosszútávon használni, mert idegesítő, ahogy állandóan egyesével újra kell őket tölteni ráadásul még csak nem is tuningolhatóak. Abban az esetben, ha a felsorolt fegyverek nem nyerték volna el a tetszésedet, válaszd az utolsó opciót a "LEAVE IT TO WAYNE"-t. Ezzel Wayne-re bízod a döntést, ő pedig véletlenszerűen készít majd neked egy fegyvert (ez lehet gránátvető, pisztoly stb.). Én mindig ezt választom, mert pár próbálkozás után (ilyenkor mindig újra kell tölteni az állást) meglep majd egy AK-47-sel (155 attack-ja van alapban), ami a játék legerősebb fegyvere. (A rakétavetőket leszámítva.) Innentől kezdve mindig ezt a fegyvert használd a végigjátszásokban. Mindig írasd át a nevedre, hogy ezzel kezdj majd. A játék alatt az összes Offense-t, Range-t, Bullet Cap-ot, amiket megtalálsz vagy megszerzel mindig erre a fegyverre használd el. Amúgy a sok Central Park béli csata miatt mindenhova "túlfejletten" érkezel majd, plusz még nálad, van az "ULTIMA" fegyver is, így szinte az összes főellenségnek pár lövés is elég lesz. Az első végigjátszás alatt elég kevés bonusz pontot fogsz majd kapni – a rossz idő miatt), kb. 8000-et, amit ne használj el, hanem vidd át az E.X. Game-be. A bónusz pontokkal kapcsolatban még annyit, hogy az első négy végigjátszásban ne használj belőlük Ayára (tehát ne növeld az Item Capacityt és a Time Attackot), úgyis mindig egyes szintről kezded majd. Az összes végigjátszás alatt mindig ugyanazt a páncélt viseld (én a Cr West 2-öt ajánlom, ennél majd csak a C.B.-ben találsz erősebbet) és ezt tuningold. A legjobb itemeket (Medicine 4, Revive) mindig vidd le Wayne-hez és raktározd el nála. Szóval az ötödik végigjátszásban juss el egészen a múzeumig, szaladgálj addig, míg eléred a 35-ös szintet. Tegyél a fegyveredre és a páncélodra is tíz-tíz ezer bp-t és egészítsd ki a Time Attack-odat és az Item Capacity-det 99-re. Így felcuccolva igazi terminátorként indulhatsz neki a Chrysler Building-nek (0-ákat fognak sebezni rajtad stb.). Minden emeleten, a liften és a feljáraton kívül lehet találni egy raktárépületet is, ezeket érdemes megkeresni, mert hasznos tárgyakat, fegyvereket rejtenek, másrészt a speciális T CARD-okat is itt lehet begyűjteni.

A SPECIÁLIS (RARE) T CARD-OK

Ezekből 15 db van és mindegyiket a CB-ben lehet összeszedni azonkívül, hogy Wayne ezekért cserébe két tuning helyet nyit meg fegyverenként, begyűjtésükért a játék leghasznosabb tárgyát kaphatod meg. Szedd össze mind és használd is el őket Wayne-nél. Ezután válaszd a Rare T Card Collection-t és nézd végig őket. Ha az összes megvan Wayne örömében ad neked egy Super Tool Kit-et! (Ha egy is hiányzik csak sima Tool Kit-et fogsz kapni) Ez egy végtelenszer használható Super Tool, amivel aztán a végigjátszások alatt felhalmozott fegyverekből és páncélokból kiszedheted az összes pluszt és a speciális tulajdonságaikat. Szedj ki minden pluszt a fegyverekből és rakd az AK-ra ezen kívül a következő speckó dolgokat, tedd bele (az angol "nevüket" írom le és zárójelben, hogy mire jók). RATE OF FIRE: 3 (hármat lőhetsz egyszerre), CRITICAL PERCENTAGE INCREASES (több telitalálat), COUTERATTACK ENEMY (visszatámadás sérüléskor), BURST: SPRAY MULTITAPLE TARGETS (egy bizonyos szögben az összes ellenfelet egyszerre tudod sebezni), ENTER 3 COMMANDS (három parancsot adhatsz egy körben), QUICKDRAW: FIRST ATTACK (gyakran támadhatsz elsőként), ADD CYANID TO BULLETS (ciánmérgezésűek lesznek a töltényeid – azonnali halál mindeninek). A páncélodat cseréld le a Cr Armor 2-re (CB-ben lehet megtalálni és a legerősebb páncél), plusszozd fel és a következő cuccokat tedd bele: INCREASES MAX HP (növeli a maximum HP-det), INCREASES ITEM CAPACITY BY 4 (néggyel több tárgy lehet nálad), RESIST POISON (mérgezés ellen véd), RERSIST STIFFNES (lassítás ellen véd), RESIST CONFUSION (zavarás ellen véd), RESIST DARKNESS (vakság ellen véd), INCREASES ATTACK POWER (támadóerődet növeli), USE MEDICINE WHEN HP IS LOW (automatikusan használja fel a HP-t növelő tárgyakat ha az életerőd nagyon lecsökken), USES CURES TO REMOVE STATUS (automatikusan használja fel a gyógyító dolgokat). Az igazsághoz hozzátartozik, hogy az itt felsorolt cuccok nagy részét csak a CB-ben megszerzett páncélokból és fegyverekből lehet majd csak kiszedni, de hát a T CARD-okért amúgy is végig kell majd kutatnod mind a hetven emeletet. A hetven emelet alatt kb. két levelt lehet fejlődni (1-62éig, 62-70-ig) ami újabb 22000bp-t jelent majd. Minekután játékonként mindig véletlenszerűen alakítja ki a gép az emeletek elrendezését, de a cuccok általában ugyanott vannak nézzük tehát szépen végig a hetven emeletet.

TÁRGYAK

2. emelet: Tool , M1911A4 pisztoly, Tool, Sp West 2
3. emelet: Tool M16A2, CR EVADE +2
4. emelet: PE +1, Kv Jacket, M79-4
5. emelet: P 38 T CARD, P228 pisztoly, PE +1, CR EVADE +1
6. emelet: Sv Jacket, CR EVADE +1
7. emelet: PE +1, DEFENSE +2, P226 pisztoly
8. emelet: RANGE +1, BULLET CAP +1, ROCKET, TOOL
9. emelet: BULLET CAP +1, OFFENSE +1, OFFENSE +1
10. emelet: OFFENSE +1, CR EVADE +1, TOOL, USP-2-es pisztoly
11. emelet: Kasul T CARD, ROCKET, OFFENSE +1
12. emelet: SUPER TOOL, CLUB 4-es gumibot, DEFENSE +1
13. emelet: AM44-es pisztoly, P229-es pisztoly
14. emelet: PE +1, Sp Suit
15. emelet: Full UZ (UZI), RANGE +3, Bhawk T CARD
16. emelet: Kv Suit 1, Tool
17. emelet: Cr Jacket, DEFENSE +1
18. emelet: Tool, és egy szörny
19. emelet: Tool, Tool, M203-5-ös gránátvető
20. emelet: Tool, BULLET CAP +1, M96-os pisztoly
21. emelet: OFFENSE +3, Tool, M870-2-es Shotgun
22. emelet: Tzpe 64-es gépfegyver, DEFENSE +1
23. emelet: Cm Jacket és egy szörny
24. emelet: B Jacket 2, M1 T CARD, OFFENSE +4
25. emelet: RANGE +2, DEFENSE +2
26. emelet: Tool, Sv Suit 1, M-79-5
27. emelet: Tool és egy szörny
28. emelet: Tool, PPKS T CARD, Tool
29. emelet: BULLET CAP +1, Tool,Super Tool
30. emelet: Super Tool, CR EVADE +3, MARK 23-as pisztoly
31. emelet: Tool és egy szörny
32. emelet: MP44 T CARD, és egy szörny
33. emelet: MG 42 T CARD, DEFENSE +1, CR EVADE +2, M1911A5-ös
34. emelet: RANGE +2, MAVERICK pisztoly
35. emelet: Kv Armor 1, és egy szörny
36. emelet: Tool és egy szörny
37. emelet: PSG-1-es távcsöves puska, Tool, Full Cure, BULLET CAP +1
38. emelet: CM Suit 1, Toll, Full Recover
39. emelet: Tool, DEFENSE +1, ROCKET, Sv Suit 2
40. emelet: MP5A5-ös, MK5 T CARD, Sp Armor 1, BAR T CARD
41. emelet: USP-3-as pisztoly és egy szörny
42. emelet: OFFENSE +2, Cm Armor 1, Tool, RANGE +1, Rocket
43. emelet: két szörny
44. emelet: Tool és egy szörny
45. emelet: B Suit 1, és egy szörny
46. emelet: Tool, OFFENSE +2, Sv Armor 1, G20-as fegyver
47. emelet: SAR Rifle, Tool, M29 T CARD
48. emelet: M73 T CARD., AT4-1-es rakétavető, Super Tool, PE +1
49. emelet: Tool, BULLET CAP +3
50. emelet: Cr Suit 1, és egy szörny
51. emelet: S12-es shotgun, PE +3, Full Recover, Cr Armor 1
52. emelet: két szörny
53. emelet: Full Cure és egy szörny
54. emelet: FA-MAS és egy szörny
55. emelet: RANGE +3, DEFENSE +4
56. emelet: 3db Tool
57. emelet: Tzpe 38 T CARD, CE EVADE +1, Sp Armor 2
58. emelet: Rocket, MP 5SD6 Machine Gun
59. emelet: B Suit 2, és egy szörny
60. emelet: M712-es pisztoly, és egy szörny
61. emelet. Két szörny
62. emelet: Super Tool, BULLET CAP +1, Cm Armor 2
63. emelet: M 96r, Tool, Super Tool , B Armor
64. emelet: Type 3 T CARD, és egy szörny
65. emelet: OFFENSE +2, Sv Armor 2, M203-6-os gránátvető
66. emelet: Cr Armor 2, Eagle T CARD, PE +3, Club 5-ös gumibot
67. emelet: PE +1, M 500-as és M500-2-es shotgun, full Recovery
68. emelet: DEFENSE +1, és egy szörny
69. emelet: két szörny
70. emelet: Tool, RANGE +3, Full Cure, XM 177E2

A FŐELLENSÉGEK

10. emelet: Pók – kb. négy lövés kell neki
20. emelet: két Aligátor – kb.6-6 lövés kell nekik
30. emelet: Százlábú sima ügy, kb. 12 lövés
40. emelet: Triceratops kb. 20 lövés
50. emelet: A légy: ha nem végzel vele gyorsan, lepetézik és kikel belőle egy másik és így tovább. Ha ez megtörténik mindig a kicsit, öld meg előbb.
60. emelet: Rák: A legszemetebb főellenség, fel van gyorsítva ezért nem lehet a karjai mellé kerülni, a támadásai pedig lecsökkentik a páncélod Defensét, legyen nálad legalább 2-3 Revive.
70. emelet: Méhkirálynő – a támadásait elég könnyű kikerülni, viszont ha eltalál szinte mindig meg fogsz halni. Olyan erős, érdemes olyan szögből lőni, hogy a segédeit is eltaláld, legyen nálad legalább 4 Revive és 5 Medicine 4.
77. emelet: Original Eve – mielőtt megküzdesz vele használd el az összes felhalmozott bonusz pontodat a fegyveredre és a páncélodra (a fegyver attack-ja kb. 650 a páncél defense pedig 450 legyen), pakolj be vagy 20 Medicine 4-et és annyi gyógyító cuccot, amennyi csak elfér, bár Eve elég paraszt ellenfél (tízezreket is tud gyógyítani magán), de sokáig ő sem bírja majd. Csak azt sajnálom, hogy legyőzése után videó helyett csak szöveges megnyerés van.

Csipi M Lee

RAINBOW SIX SEGÍTSÉG

1. STEEL WIND

Belga nagykövetség, London. A terroristák elfogták a Belga nagykövetet, akit a második emeleten tartanak fogva. Mi, a Rainbow különleges osztag katonájaként be kell, hogy hatoljunk az épületbe és meg kell, hogy mentsük a túszt. Az első emberünkkel a tetőn kezdünk, akivel rögtön lőjük ki az ablakot és ugorjunk be az épületbe. Irány egyenesen, át az ajtókon, majd a folyósón jobbra. Ismét forduljunk jobbra és az elágazásnál megint jobbra. Menjünk egyenesen, be az ajtón. Ott lesz a fickó, a szobában. Adjuk ki neki a talk/follow me parancsot és vezessük ki a házból. Ahogy erre jöttünk, volt egy fém ajtó, azon kell kimenni.

2. COLD THUNDER

Kongó, őserdő. Egy elhagyatott villából kell túszokat kiszabadítanunk, az erdő közepén. Annyira azért mégsem elhagyatott az a villa, mert teli van őrökkel. Dr. Winstont kell megmentenünk, aki egy biológiai kutató. A legjobb, ha a háztól jobbra indulunk el és a balra lévő ajtón megyünk be, mert így végigmenve a folyósón, majd teljesen jobbra fordulva egy lépcsőhöz jutunk. Menjünk fel a második emeletre. Itt is menjünk jobbra, majd balra, be az ajtón és végig a szobákon. Végül ott lesz a nő. Igen Dr. Winston egy nő. Vezessük ki az épületből.

3. ANGEL WIRE

Olajfúró torony, az Északi tengeren. Az épületben bombák vannak, a mi feladatunk lesz deaktiválni őket. A torony kétszintes és mindkét szinten van egy-egy bomba. Menjünk egyenesen a létrához és másszunk fel rajta (fel irány). Kövessük a pittyegő hangot, ha jól emlékszem balra, be a szobába és a vastömb hátoldalán lesz a detonátor. Menjünk közel hozzá és nyomjunk talk/operate gombot. Az egyik bomba ezzel megvan. Menjünk ki a szobából, aztán jobbra, fel a lépcsőn, majd balra. Keressük meg az "Exit" feliratú ajtót. Kijutunk a tetőre, ahol már könnyedén megtalálhatjuk a másik bombát is.

4. SUN DEVIL

Brazília, vadászház. Ebben a küldetésben már kezdenek bekeményíteni az ellenfelek, úgyhogy célszerű lesz valami keményebb páncélt felvennünk. Egyszerű túszmentő akció lesz. Induljunk el a ház bejáratától (ablak) és keressük meg a lejáratot a pincébe, mert itt lesz az egyik túsz. Menjünk fel a pincéből, de ezúttal a másik oldalon. Vezessük ki a túszt az utcára és bízzuk az ott pihenő haverunkra. Menjünk vissza a konyhába, de most ne menjünk le a pincébe, hanem az ajtón át, fel az emeletre. Itt lesz a néger srác is. Őt is vezessük ki a házból a többiekhez.

5. LONE FOX

Kelet Európa, Nukleáris siló. A terroristák beindították az atomsiló önmegsemmisítését. A feladatunk az lesz, hogy gyorsan megakadályozzuk a katasztrófát. Alapból 20 percünk van az akcióra, de ha észre vesznek az őrök, felgyorsítják a visszaszámlálást. Az embereinknél legyen hangtompítós fegyver és füstbomba. Használjuk a zoom-ot a katonák likvidálásához. Jussunk le a létrán a legalsó szintre és hozzunk ide az egyik társunkat is (ki kell ugorni a vezérlőben az ablakon át). Itt egy lézersugár akadályoz a továbbjutásban. Nincs más választásunk, fussunk át rajta, mindkét emberünkkel. Az egyikkel fussunk hátra a távirányítású ajtóhoz, a másikkal menjünk a vezérlő szobába és nyissuk ki az ajtót. A főteremben, a monitor előtt van a detonáció főkapcsolója.

6. GHOST DANCE

Vidámpark, Barcelona. A terroristák egy csoportja elfoglalta a barcelonai vidámparkot, a rendőrség erői tehetetlenek. Kommandósainkkal meg kell tisztítanunk a parkot a bűnözőktől és meg kell mentenünk a foglyul ejtett gyerekeket. A kapunál lévő emberünkkel induljunk el és menjünk le jobbra a folyóhoz. A víz mentén haladva keressük meg a túszokat (a hajóknál) és vezessük ki őket a parkból (ahol a másik két emberünk tartózkodik). Legyünk nagyon óvatosak, mert a terroristák lesben állnak, és ha meglátnak minket, kilövik a foglyokat.

7. BLUE SKY

Magyarország, esztergomi gát. A terroristák itt tartják fogva a neves biológust, Roland Kunst-ot, aki egy biológiai fegyver kifejlesztésén ügyködött. Csak annyit tudunk, hogy Roland-ot a felsőbb szinteken tartják bezárva a gát belsejében. Járjuk be a labirintusra emlékeztető felépítésű gátat és keressük meg a fickót. Vigyázzunk, hogy ne riasszák az őröket, mert akkor Rolandot kivégzik. Ennek érdekében a leghalkabb fegyvereket használjuk. Emberünket mindig más helyekre rejtik el, de leggyakrabban talán az első szinten lévő WC-ben szokott lenni.

8. FIRE WALK

Kutató központ, Idaho. A Phoneix nevű szekta emberei, Ebola vírust hordozó mintákkal akarnak meglépni a helyszínről. A feladatunk az lesz, hogy mindenkit kiirtsunk a telepről. Nagyon vigyáznunk kell, mert a laborban 4-es veszélyességi fokozat van érvényben és fertőzésveszéllyel is számolnunk kell. Speciális Biológiai védőruhákat kapunk, amikre nagyon ügyelnünk kell, mert ha kilyukadnak, nekünk végünk.

9. WINTER HAWK

Repülőtér, Idaho, USA. A Phonix-nek mégiscsak sikerült kicsempésznie néhány fertőzött mintát és egyenesen a reptér felé tartanak. Minket is a helyszínre vezéreltek. Minden áron meg kell akadályoznunk a felszállást. Keressük meg a pálya végében található hangárt és nyírjuk ki a legénységet. Utunk során öljünk meg minden aktatáskás, fehér köpenyes alakot.

10. RED WOLF

Az EU pénzverdéje, Brüsszel. A terroristák megszállták az épületet és néhány dolgozót is fogva tartanak. Hatoljunk be az épületbe, a 3. emberünkkel (amelyiknél a zárt ajtó van). Irány egyenesen az emelet, majd be az irodába. Vigyázzunk a lesben álló gépfegyveres harcosokra. Az emeleten lesz egy pénzraktár, rácsokkal körülvéve, menjünk be és azonnal lőjük ki a túszokat fogva tartó fegyverest. Vezessük ki mind a két túszt a szabadba.

11. RAZOR ICE

La Manche csatorna, Orca nevű hadihajó. Az informátoraink szerint, Dr. Winstont újra elfogták, de ezúttal egy hajón tartják fogva. A hajó természetesen tele van pumpálva atommal. Információink szerint Dr. Winston a gépteremben van elrejtve. Figyeljünk a bombákra, semmiképpen se lőjünk beléjük, mert rögtön "Mission Failed"-et kapunk. Haladjunk mindig lefelé a szinteken, míg a legalsóra nem érünk (a létrákon kell lemászni). Itt található a gépterem. Winston viszont a gépterem melletti raktárban van elrejtve. Adjuk ki neki a "Follow Me" parancsot és vezessük a legközelebbi kijárathoz.

12. BLACK STAR

A helyszín a Hong Kong-i kormányhivatal. Szervezetünk tudomást szerzett arról, hogy titkos információk vannak a Hong Kong-i kormány birtokában. Feladatunka az lesz, hogy bejussunk az épületbe és letöltsük a titkos információkat a számítógépükből. Nagyon vigyázzunk, mert a házban a legújabb fejlesztésű biztonsági rendszerek vannak üzembe helyezve, és ha észrevesznek, minden információ elveszik, így a mi küldetésünknek is vége lesz. Egyébként, szerintem ez az egyik legszebben kivitelezett, ugyanakkor a legnehezebb pálya. Szóval induljunk el, egyenesen fel a lépcsőn. Itt nyissuk ki az ajtót, majd egyenesen és balra. Menjünk be a szemben lévő irodába és lépjünk rá a gombra a padlón, ami aktiválja a riasztót. Ezek után spuri vissza a kiindulási pontunk felé, mert a riasztás hatására oda csődülnek az őrök. Most a Select-tel lépjünk a térkép menüre, ahol (ha van nálunk heartbeat sensor) láthatjuk, merre járnak az ellenségek. Mikor a felénk eső, bement a szobába, fussunk el a szoba mellett és menjünk balra. Így kell kicselezni az őröket, a többi szobánál is. Miután feljutottunk az emeletre, keressük meg a gépet és töltsük le az információkat.

Remélem ennyi segítség egyelőre elég lesz, ehhez az egyébként igen nehéz játékhoz.

Endrédy Tibor

GRAN TURISMO 2 AUTÓLISTA 2.RÉSZ

	Gyártó	Autó	Tipus	Évjárat
322	SUBARU	ALCYONE	SVX Version L	95
323	SUBARU	ALCYONE	SVX S4	95
324	SUBARU	LEGACY	TOURING SEDAN RS	96
325	SUBARU	LEGACY	TOURING WAGON GT-B	96
326	SUBARU	LEGACY	TOURING SPORTS RS	93
327	SUBARU	LEGACY	TOURING WAGON GT	93
328	SUBARU	IMPREZA	WRX TypeR STi Ver.	96
329	SUBARU	IMPREZA	SEDAN WRX	96
330	SUBARU	IMPREZA	SEDAN WRX STi versionIII	96
331	SUBARU	IMPREZA	WAGON WRX	96
332	SUBARU	IMPREZA	WAGON WRX STi versionIII	96
333	SUBARU	IMPREZA	SEDAN WRX STi versionII	95
334	SUBARU	IMPREZA	WAGON WRX STi versionII	95
335	SUBARU	IMPREZA	SEDAN WRX	94
336	SUBARU	IMPREZA	WAGON WRX	94
337	SUBARU	IMPREZA	WRX WAGON	97
338	SUBARU	IMPREZA	WRX	97
339	SUBARU	IMPREZA	WRX TypeR STi Ver.IV	97
340	SUBARU	IMPREZA	WRX STi Ver.IV WAGON	97
341	SUBARU	IMPREZA	WRX STi Ver.IV	97
342	SUBARU	IMPREZA	WRX WAGON	98
343	SUBARU	IMPREZA	WRX	98
344	SUBARU	IMPREZA	WRX TypeR STi Ver.V	98
345	SUBARU	IMPREZA	WRX STi Ver.V WAGON	98
346	SUBARU	IMPREZA	WRX STi Ver.V	98
347	SUBARU	IMPREZA	WRX-R STIi Ver.?	99
348	SUBARU	IMPREZA	WRX TypeRA S?? Ver.?	99
349	SUBARU	IMPREZA	WRX STi Ver. ?	99
350	SUBARU	IMPREZA	WRX STi Ver.? WAGON	99
351	SUBARU	LEGACY	TOURING WAGON GT-B Limited	97
352	SUBARU	FORESTER	S/tb	97
353	SUBARU	IMPREZA	22B STi Version	98
354	SUBARU	LEGACY B4	RSK	98
355	SUBARU	LEGACY	TOURING WAGON GT-B	98
356	SUBARU	VIVIO	RX-R	97
357	SUBARU	VIVIO	RX-RA	97
358	SUBARU	PLEO	RS	98
359	SUBARU	PLEO	RM	98
360	SUBARU	SUBARU 360	YOUNG SS	69
361	SUBARU	IMPREZA	RALLY CAR	99
362	SUBARU	CUSCO SUB. IMPREZA	JGTC	99
363	SUZUKI	ALTO WORKS	RS/Z	97
364	SUZUKI	ALTO WORKS	SUZUKI SPORTS LIMITED	97
365	SUZUKI	ALTO WORKS	RS/Z	98
366	SUZUKI	ALTO WORKS	RS/X	90
367	SUZUKI	SELVO MODE	SR-FOUR	90
368	SUZUKI	CAPCINO		95
369	SUZUKI	WAGON R	TURBO RT/S	95
370	SUZUKI	WAGON R	COLUMN FT	97
371	SUZUKI	WAGON R	AERO RS	97
372	SUZUKI	WAGON R	RR	98
373	SUZUKI	Kei	S	98
374	SUZUKI	CULTUS	Pikes Peak Version	
375	SUZUKI	ESCUDO	Pikes Peak Version	
376	DAIHATSU	MIRA	TR(4WD)	98
377	DAIHATSU	MIRA	TX?4WD)	90
378	DAIHATSU	MIRA	TR(4WD)	90
379	DAIHATSU	MOVE	SR-XX(2WD)	9
380	DAIHATSU	MOVE	SR-XX(4WD)	97
381	DAIHATSU	MOVE	SR-XX(4WD)	98
382	DAIHATSU	MOVE CUSTOM	AERODOWNCUSTOM	98
383	DAIHATSU	MOVE	CX	95
384	DAIHATSU	OPTI	CLUB SPORTS(2WD)	97
385	DAIHATSU	OPTI	CLUB SPORTS(4WD)	97
386	DAIHATSU	OPTI	AERODOWN Beex?4WD?	98
387	DAIHATSU	STORIA	CX(2WD)	98
388	DAIHATSU	STORIA	CX(4WD)	98
389	DAIHATSU	STORIA	X4	98
390	DAIHATSU	TERIOS KID	AERODOWN	98
391	DAIHATSU	MIDGET ?	D-type	
392	Tommy kaira	ZZ-S	Coupe	
393	Tommy kaira	ZZ?		
394	Tommy kaira	ZZ?		
395	Tommy kaira	M30	(TUNED R31 SKYLINE)	
396	Tommy kaira	M30	(TUNED R32 SKYLINE)	
397	Tommy kaira	Tommy kaira R	(TUNED R33 SKYLINE)	
398	Tommy kaira	Tommy kaira R	(TUNED R34 SKYLINE)	
399	Tommy kaira	m13(STAGE??	(TUNED MARCH)	
400	Alfa Romeo	145	2.0 Cloverleaf	98
401	Alfa Romeo	156	2.0 TS 16V	98
402	Alfa Romeo	156	2.5 V6 24V	98
403	Alfa Romeo	166	2.0 TS 16V	98
404	Alfa Romeo	166	2.5 V6 24V	98
405	Alfa Romeo	166	3.0 V6 24V	98
406	Alfa Romeo	GTV	2.0 TS 16V	98
407	Alfa Romeo	GTV	3.0 V6 24V	98
408	Alfa Romeo	Spider	2.0 TS	98
409	Alfa Romeo	155	2.0 TS 16V	98
410	Alfa Romeo	155	Touring Car	95
411	Aston Martin	DB6		

	Gyártó	Autó	Tipus	Évjárat
412	Aston Martin	DB7	COUPE	
413	Aston Martin	DB7	VOLANTE	
414	Aston Martin	V8 VANTAGE		
416	Audi	A4	2.8 quattro	
417	Audi	A4	Touring Car	
418	Audi	S3		
419	Audi	S4	Limousine	
420	Audi	TT		
421	BMW	323Ci	Coupe	
422	BMW	328Ci	Coupe	
423	BMW	328i	Saloon	
424	BMW	323ti	Compact	
425	BMW	320Ci		
426	BMW	528i	Saloon	
427	BMW	740i	Saloon	
428	BMW	840Ci	Coupe	
429	Dodge	Avenger	ES	
430	Dodge	Challenger		
431	Dodge	Charger		71
432	Dodge	Concept Car		
433	Dodge	Intrepid	ES	
434	Dodge	Neon	ACR	
435	Dodge	Neon	R/T	
436	Chrysler	Phaeton		
437	Dodge	Stratus	ES	
438	Dodge	Viper	GTS	
439	Dodge	Viper	GTS-R	
440	Dodge	Viper	GTS-R LM	98
441	Dodge	Viper	RT/10	
442	Dodge	STP TAISAN Viper	JGTC	99
443	Chevrolet	Camaro	Z28 Coupe	97
444	Chevrolet	Camaro	Z28 30th Anniversary	96
445	Chevrolet	Camaro	SS	97
446	Chevrolet	Camaro	Z28	69
447	Chevrolet	Corvette	ZR-1	95
448	Chevrolet	Corvette 427		69
449	Chevrolet	Corvette		67
450	Chevrolet	Corvette	Stingray	82
451	Chevrolet	Corvette	COUPE	96
452	Chevrolet	Corvette	GRAND SPORT	96
453	Citroen	Saxo	1.6i VTS	
454	Citroen	Saxo	F2 Kit car	
455	Citroen	Xantia	3.0i v6 Exclusive	
456	Citroen	Xsara	1.8i 16V Exclusive	
457	Fiat	600(Seicento)		
458	Fiat	Barchetta		
459	Fiat	Coupe	2.0 20V Turbo	
460	Fiat	500	Sporting	98
461	Fiat	500R		75
462	Fiat	Punto	GT	
463	Ford	Cougar	2.5i 24V	
464	Ford	Escort	Rally Car	
465	Ford	Escort	RS200 Rally Car	
466	Ford	Focus	Rally Car	99
467	Ford	Focus	Ghia2.0	
468	Ford	Focus	Zetec1.8	
469	Ford	Ka		
470	Ford	Mondeo	GhiaX	
471	Ford	Mondeo	Touring Car	
472	Ford	Puma	1.7i DOHC	
473	Ford	GT40	Normal Model	
474	Ford	GT40	LM Gulf Color	67
475	Ford	GT90		
476	Ford	Mustang	GT	98
477	Ford	Mustang	SVT Cobra	98
478	Ford	Mustang	GT	99
479	Ford	Mustang	SVT Cobra	99
480	Ford	Mustang	GT Race Car	99
481	Ford	Taurus	SHO	99
482	Jaguar	XJ	Sport 3.2	
483	Jaguar	XJ220	(GT Race Car)	
484	Jaguar	XJR15	(Race Car)	
485	Jaguar	XJR	XJR Vehicle	
486	Jaguar	XK8	Coupe	
487	Jaguar	XKR	Coupe	
488	Lancia	Delta	HF Integrale	
489	Lancia	Delta	HF Integrale Evoluzione	
490	Lancia	Delta	HF Integrale Rally Car	
491	Lancia	Delta	HF Integrale collezione	
492	Lancia	Delta	S4	85
493	Lancia	Stratos		
494	Lancia	Y	1.2 16V	
495	Lister	Storm V12		
496	Lister	Storm	GT	
497	Lotus	Europa		
498	Lotus	Esprit	SPORT 350	
499	Lotus	Esprit	V8 SE	
500	Lotus	Esprit	V8 GT	
501	Lotus	Esprit	GT1	
502	Lotus	Elise	Normal Model	
503	Lotus	Elise	111S	

	Gyártó	Autó	Tipus	Évjárat
504	Lotus	Elise	190	
505	Lotus	Elise	135	
506	Lotus	Elise	GT1	
507	Lotus	Motor Sport Elise		
508	Lotus	Elan	S2	64
509	Lotus	Elan	S4 Sprint	71
510	Lotus	Elan	S2	90
511	Mercedes-Benz	A160	Avantgarde	
512	Mercedes-Benz	AMG C43		
513	Mercedes-Benz	AMG E55		
514	Mercedes-Benz	CLK	200 Sports	
515	Mercedes-Benz	CLK	320 Sports	
516	Mercedes-Benz	SLK	230 Kompresse	
518	Mercury	Cougar		99
519	Mercury	Cougar	XR-7	67
520	Opel	Astra	Rally Car	
521	Opel	Astra	SRI 2.0i 16V	
522	Opel	Corsa	Sport 1.6i 16V	
523	Opel	Tigra	1.6i	
524	Opel	Tigra	Ice Race Car	98
525	Opel	Vectra	GSi 2.5 V6	
526	Opel	Vectra	Touring Car	
527	Opel	Calibra	Touring Car	
528	Peugeot	106	1.6 Rallye	
529	Peugeot	106	1.6 S16	
530	Peugeot	206	GTi	
531	Peugeot	206	Rally Car	
532	Peugeot	306	GTi-6 2.0(S16)	
533	Peugeot	306	Rally Car	
534	Peugeot	406	Sedan	
535	Peugeot	406	3.0 V6 Coupe	
536	Peugeot	406	Touring Car	
537	Plymouth	Muscle Car		71
538	Plymouth	Superbird		70
539	Plymouth	Cuda		70
540	Plymouth	GTX		67
541	Plymouth	PT Spyder		
542	Renault	Clio Sport V6 24V		
543	Renault	Clio II	16V	
544	Renault	Espace F1		
545	Renault	Laguna	V6	
546	Renault	Laguna	Touring Car	
547	Renault	Megane	2.0 16V Coupe	
548	Renault	Megane	Rally Car	98
549	MG	MGF	1.8i VVC	
550	Mini	Mini 1.3		
551	MIni	Mini Cooper 1.3i		
552	Mini	Mini Cooper 1275S MK1		
553	Mini	Mini Monte Carlo		
554	RUF	BTR2		
555	RUF	BTR964		
556	RUF	CTR		
557	RUF	Yellowbird		
558	RUF	CTR Racing		
559	RUF	Turbo R		
560	Shelby	Cobra	427	67
561	Shelby	Cobra Coupe		65
562	Shelby	GT350		66
563	Shelby	GT500KR		68
564	Shelby	Series 1		
565	TVR	Cerbera	4,2	
566	TVR	Cerbera	4,5	
567	TVR	Cerbera	Speed 6	
568	TVR	Chimaera	4,2	
569	TVR	Chimaera	4,5	
570	TVR	Chimaera	5.0	
571	TVR	Griffith	500	
572	TVR	Griffith	Blackpool B340	
573	TVR	Speed 12		
574	TVR	Tuscan	Speed 6	
575	Vauxhall	Astra	Rally Car	
576	Vauxhall	Astra	SRi 2.0i 16V	
577	Vauxhall	Corsa	Sport 1.6i 16V	
578	Vauxhall	Tigra	1.6i	
579	Vauxhall	Tigra	Ice Race Car	98
580	Vauxhall	Vectra	GSi 2.5 V6	
581	Vauxhall	Vectra	Touring Car	
582	Vauxhall	Calibra	Touring Car	95
583	Vector	Weigert Vector W8 Twin Turbo		
584	Vector	M12		
585	Venturi	Atlantique	300 Bi-Turbo	
586	Venturi	Atlantique	400GT	
587	Venturi	Atlantique	600 LM	95
588	Volkswagen	Golf IV	GTi	
589	Volkswagen	Golf IV	2.3 V5	
590	Volkswagen	Golf IV	GTi 1.8T	
591	Volkswagen	Golf IV	V6	
592	Volkswagen	Lupo	1,4	
593	Volkswagen	Beetle	2.0(New Model)	
594	Volkswagen	Polo	1.4 16V	

CENTIPEDE

Cheat mód:
Pauzáld le a játékot Adventure módban és add be az L1, L1, L2, L1 kombinációt. Lépj vissza a játékba, majd pauzálj újra. A Jobbra gombbal az életeid számát a végtelenségig növelheted. Egy idő után ez sérthetetlenséget is okoz.

CRASH TEAM RACING

Spyro 2 játszható demó:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1+R1 gombokat és add be a Le, Kör, Háromszög, Jobbra kombinációt. Hatására pillanatokon belül betöltődik a Spyro 2 egy játszható demója.

DEMOLITION RACER

Rejtett cuccok előhívása:
A főmenüben add be az X, X, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör kombinációt. Ne törődj vele, ha különböző menükbe lépkedsz be, csak csináld! A sikeres kódbevitelt egy felbúgó motorhang jelzi, minekután minden eddig elzárt dolog (autó, pálya) választhatóvá válik.

FISHERMAN'S BAIT

Titkos statisztikák:
A címképernyőn (ahol a Fisherman's Bait logo van) add be a Fel, Fel, Le, Le, L1, R1, L1, R1, X, Kör kombinációt, majd Start. Lépj be az Options menübe és nyomd meg a Selectet. Máris láthatod, hogy eddig hányszor játszottál a játékkal, milyen halakat fogtál.

GTA 2

Az alábbi kódokat a neved helyett kell megadnod:
LIVELONG – Végtelen energia
NAVARONE – Minden fegyver
ITSALLUP - Pályaválasztás
BIGSCORE – Rögtön 1 millió ponttal kezdesz
LOSEFEDS – Rendőrség kiiktatva
DESIRES – Maximum körözési szint
HIGHFIVE – Ötszörös szorzó
WUGGLES – Koordináták kijelzése
MUCHCASH – $500,000
NOFRILLS – Alapvető dolgok megváltoztathatósága

HOT WHEELS: TURBO RACING

Végtelen turbó:
A főmenüben add be az R2, L1, Négyzet, Háromszög, R1, L2, L1, R2 kombinációt. A sikeres kódbevitelt egy hang jelzi.

Apró autók:
A főmenüben add be a Négyzet, R2, L2, Háromszög, Háromszög, L2, R2, Négyzet kombinációt. A sikeres kódbevitelt egy hang jelzi.

Nagy kerekek:
A főmenüben add be a Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, R1, R1, L2, L2 kombinációt. A sikeres kódbevitelt egy hang jelzi.

Másfajta hangok:
A főmenüben add be az R2, R1, L2, R2, Négyzet, Háromszög, L1, R1 kombinációt. A sikeres kódbevitelt egy hang jelzi.

Másfajta grafika:
A főmenüben add be az L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2 kombinációt. A sikeres kódbevitelt egy hang jelzi.

Zseléautó:
A főmenüben add be a Négyzet, Háromszög, L1, R1, L2, R2, Négyzet, Háromszög kombinációt. A sikeres kódbevitelt egy hang jelzi.

MISSION IMPOSSIBLE

Az alábbi kódokat a Load Game opció Password részénél kell beütnöd. A kódok beírása utáni hibaüzenetet hagyd figyelem nélkül.

Gyorsabb mozgás:
GOOUTTAMYWAY

Lassított mozgás:
IMTIREDTODAY

Nagyobb ugrások:
BIONICJUMPER

Mesterséges Intelligencia kikapcsolása:
SCAREDSTIFFF

Rejtett üzenet:
TTOPFSECRETT

Minden videó:
SEECOOLMOVIE

RE-VOLT

Minden pálya:
A neved helyett írd azt, hogy TRACKER, majd a pályaválasztásnál a Le, illetve Fel gombokkal választhatod a tükrözött és fordított pályákat.

Minden autó:
A neved helyett írd azt, hogy CARNIVAL.

READY TO RUMBLE

Bronz osztály:
Kezdj el egy új játékot, a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: BRONZE. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

Ezüst osztály:
Kezdj el egy új játékot, a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: SILVER. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

Arany osztály:
Kezdj el egy új játékot, a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: GOLD. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

Champ osztály:
Kezdj el egy új játékot, a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: CHAMP. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

RUNNING WILD

Rejtett szereplő – Blizzaro:
Az Options menü Secret Options alpontjában kell beadnod a Fel, Le, L1, Kör, Kör, R1, R2, L1 kombinációt.

Rejtett szereplő – Kostra:
Az Options menü Secret Options alpontjában kell beadnod a Fel, Fel, Négyzet, L2, R2, L2, R2, Le kombinációt.

Rejtett szereplő – Lunarr:
Az Options menü Secret Options alpontjában kell beadnod a Le, Le, L1, Fel, Négyzet, R2 kombinációt.

Rejtett szereplő – Pyro:
Az Options menü Secret Options alpontjában kell beadnod a Fel, Le, Kör, Le, L2, Le, R1, L2 kombinációt.

Rejtett szereplő – Rex:
Az Options menü Secret Options alpontjában kell beadnod az L2, R2, R1, Fel, Négyzet, R2 kombinációt.

Rejtett szereplő – Tox:
Az Options menü Secret Options alpontjában kell beadnod a Kör, Fel, Négyzet, Kör, Négyzet, R1, L1 kombinációt.

Medium nehézségi fokozat:
A nehézségi szintet beállító képernyőn add be a Fel, Négyzet, R1, L2, L2, Fel kombinációt.

Hard nehézségi fokozat:
A nehézségi szintet beállító képernyőn add be az L2, Le, L1, R1 kombinációt.

Expert nehézségi fokozat:
A nehézségi szintet beállító képernyőn add be a Négyzet, Le, L2, Le, Kör, L2 kombinációt.

RUSHDOWN

A főmenüben add be a Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör kombinációt. Egy hang jelzi a sikeres csalást, és most már Arcade módban minden pálya elérhető.

SPYRO 2

Crash Team Racing demó:
A nyelv kiválasztásánál tartsd lenyomva az L1 és R2 gombokat, majd nyomj mellé egy Négyzetet. A kép elfeketedik, és máris töltődik a Crash Team Racing egy játszható demója.

STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE

Csaló menü:
A főmenüben állj rá az Options alpontra és add be a Háromszög, Kör, Balra, L1, R2, Négyzet, Kör, Balra kombinációt. Egy hangjelzés jelzi, ha sikerült a csalás. Most tartsd lenyomva az L1, Select és Háromszög gombokat egyszerre, hogy előjöjjön a csaló menü, ahol pályát választhatsz, valamint megnézheted a videókat is.

TARZAN

Pályaválasztás + Cheat menü:
A főmenüben add be a Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Fel, Le, Le kombinációt. Ezzel megjelenik a Cheat menü a kép alján, ahol pályát tudsz választani. Mielőtt ezt megtenned, tudsz csinálni még valamit. Üsd be az L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2 kombinációt, majd az X-el indulj el. Így játék közben is lesz egy csaló menü, ahol többek között az összes videót is megnézheted.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Pályaugrás:
Az első lépés lesz a legnehezebb. Állj meg úgy, hogy az iránytű szerint is pontosan északra nézz. Ezt talán úgy tudod a legkönnyebben elérni, ha felhúzódkodsz egy merőleges falra. Ekkor lépj az Inventory képernyőre a Select gombbal és állj meg a Load Game opció fö-

lött. Várd meg, míg lecsillapodik az iránytű mutatója, majd tarts lenyomva az R1, R2, L1, R2, és Fel gombokat egyszerre és nyomj mellé egy Háromszöget. A gép elkezd tölteni, s hamarosan már a következő pályán találod magad.

Minden tárgy:
Az első lépés lesz a legnehezebb. Állj meg úgy, hogy az iránytű szerint is pontosan északra nézz. Ezt talán úgy tudod a legkönnyebben elérni, ha felhúzódkodsz egy merőleges falra. Ekkor lépj az Inventory képernyőre a Select gombbal és állj meg a Small Medkit fölött. Várd meg, míg lecsillapodik az iránytű mutatója, majd tarts lenyomva az R1, R2, L1, R2, és Fel gombokat egyszerre és nyomj mellé egy Háromszöget. Minden tárgyad meglesz, plusz mindegyik kifogyhatatlanná is válik.

Minden fegyver:
Az első lépés lesz a legnehezebb. Állj meg úgy, hogy az iránytű szerint is pontosan északra nézz. Ezt talán úgy tudod a legkönnyebben elérni, ha felhúzódkodsz egy merőleges falra. Ekkor lépj az Inventory képernyőre a Select gombbal és állj meg a Large Medkit fölött. Várd meg, míg lecsillapodik az iránytű mutatója, majd tarts lenyomva az R1, R2, L1, R2, és Fel gombokat egyszerre és nyomj mellé egy Háromszöget. Mindenegyes töltény meglesz, ráadásul végtelenítve.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Csaló mód:
Pauzáld le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Kör, Jobbra, Fel, Le, Kör, Jobbra, Fel, Négyzet, Háromszög kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg, amúgy meg elérhetővé vált minden videó, és a rendőr bácsi is választhatóvá vált.

Pályaválasztás:
Pauzáld le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Háromszög, Jobbra, Fel, Négyzet, Háromszög, Balra, Fel, Négyzet, Háromszög kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg.

A Speciális csík mindig fel lesz töltve:
Pauzáld le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be az X, Háromszög, Kör, Le, Fel, Jobbra kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg.

10-es értékű karakter:
Pauzáld le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Háromszög, Fel, Le kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg.

13-as értékű karakter:
Pauzáld le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be az X, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Fel, Le kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg.

Nagyobb fejek:
Pauzáld le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Kör, Fel, Balra, Balra kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg. Lépj ki az adott játékból, majd kezdj újra játszani, hogy meglásd a vízfejű karaktereket.

Véletlenszerű kezdőpontok:
Pauzáld le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Kör, X, Fel, Le kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg. Ekkor eldöntheted, hogy a pálya mely szegletéből szeretnél indulni.

Lassított mód:
Pauzáld le a játékot és tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Balra, Fel, Négyzet, Balra kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a kép megremeg.

XENA: WARRIOR PRINCESS

Sérthetetlenség:
A főmenüben add be az alábbi kombinációt: Fel, Fel, Fel, Kör, Négyzet, Fel, Jobbra, Balra.

Teljes páncélzat:
A főmenüben add be az alábbi kombinációt: Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Fel, Fel, Fel.

NINTENDO 64 KÓDOK

HOT WHEELS: TURBO RACING

Zseléautó:
A főmenüben állj rá az Options pontra, és add be a C-Fel, C-Le, Z, R, C-Balra, C-Jobbra, C-Fel, C-Le kombinációt.

Éjszakai mód:
A főmenüben állj rá az Options pontra, és add be a C-Fel, C-Fel, C-Le, C-Le, C-Balra, C-Jobbra, C-Balra, C-Jobbra kombinációt.

Sérthetetlen mód:
A főmenüben állj rá az Options pontra, és add be a C-Balra, Z, Z, C-Fel, C-Balra, R, C-Le, C-Fel kombinációt.

Átlátszó világok:
A főmenüben állj rá az Options pontra, és add be a C-Fel, Z, C-Le, C-Balra, C-Fel, Z, C-Le, C-Balra kombinációt.

Tükrözött pályák:
A főmenüben állj rá az Options pontra, és add be a Z, R, Z, Z, R, Z, Z kombinációt.

LEGO RACERS

Rakétaautó:
Kezdj el egy új játékot, Build módban, majd FLYSKYHGH néven jelentkezz be.

Nincsenek kerekek:
Kezdj el egy új játékot, Build módban, majd NWHLS néven jelentkezz be.

Nincsenek törések:
Kezdj el egy új játékot, Build módban, majd NCHSSS néven jelentkezz be.

Turbó mód:
Kezdj el egy új játékot, Build módban, majd FSTFRWRD néven jelentkezz be.

QUAKE II

Báró színek:
A játék elején válaszd a Single, majd a Load menüpontot. Amikor megkérdezi a gép, hogy akarsz-e menteni a Memokártyára, nemmel felelj. Utána add be az S3TCOOLCOLORS??? kódot. Kicsit át lesznek színezve a dolgok...

Végtelen töltény:
A játék elején válaszd a Single, majd a Load menüpontot. Amikor megkérdezi a gép, hogy akarsz-e menteni a Memokártyára, nemmel felelj. Utána add be az S3T1NF1N1T3SHOTS kódot.

RAINBOW SIX

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell megadni:
VZRFTMQ2G8SQ - Recruit nehézségi fokozat
FZJFTMR2G8RQ - Veteran nehézségi fokozat

RE-VOLT

Minden autó és pálya:
A címképernyőn add be a B, A, Z, Z, B, L, A, C-Fel kombinációt.

READY TO RUMBLE

Bronz osztály:
Kezdj el egy új játékot, a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: BRONZE. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

Ezüst osztály:
Kezdj el egy új játékot, a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: SILVER. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

Arany osztály:
Kezdj el egy új játékot, a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: GOLD. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

Champ osztály:
Kezdj el egy új játékot, a Championship módban, majd amikor a gép megkérdezi a nevedet, írd azt, hogy: CHAMP. Most minden karakter ezen a szinten lesz.

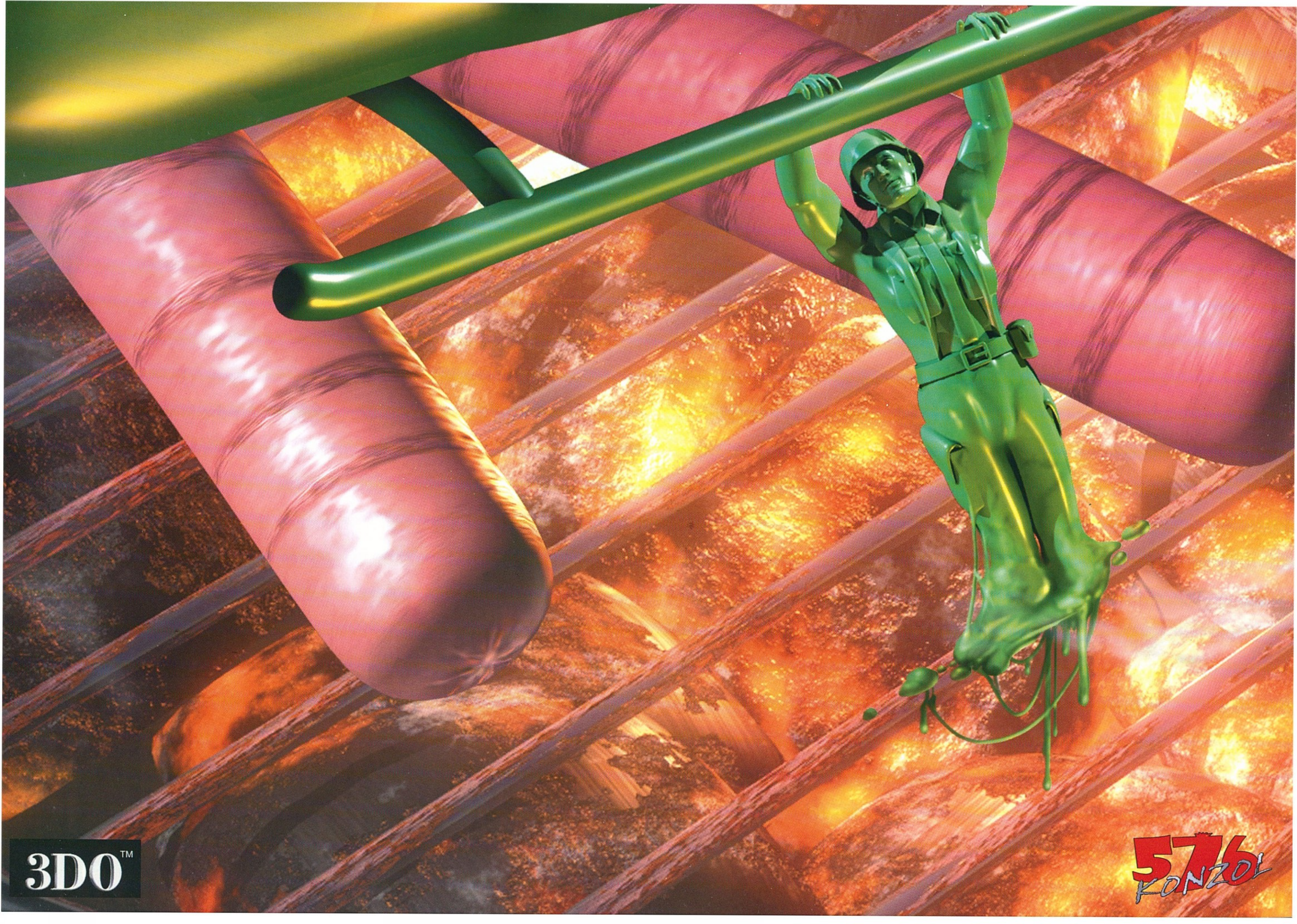
S.C.A.R.S.

Az alábbi kódokat Passwordként kell megadni:
WLLYDD vagy WLLVDD – Minden autó és pálya
NRNNRR – Cheetah autó
TRTTLL – Cobra autó
SDSSSRT – Scorpion autó
YMSTTR. – Panther autó
LGSSSX - Crystal kupa
CRKKYY - Dimond kupa
PXPRTS - Master mód
DZPHHH – Zenith kupa

TONIC TROUBLE

Minden speciális tárgy:
Amikor először találkozol a tudóssal állj rá egy gombára úgy, hogy arccal felé nézz. Ekkor kell gyorsan beadnod az R, R, Analóg-fel, Analóg-Le, Fel, Le, C-Fel, C-Le, C-Balra, C-Jobbra, C-Fel, C-Fel, C-Balra, C-Balra, C-Jobbra, C-Jobbra, C-Fel, C-Fel, C-Le, C-Le, Analóg-Fel, Analóg-Le, Analóg-Balra, Analóg-Jobbra, Start kombinációt az összes tárgy megszerzéséhez.


EIDOS
INTERACTIVE
576 KONZOL


3DO™
576 KONZOL



halmaza sorakozik, ám a Chambersek gyűjtögetésének arányában ezek mind meg fognak nyílni. S ezek után már csak úgy záporoznak a rejtett szereplők, új ruhák, új opciók... Ahogy haladsz előre a téren megnyílik az összes ajtó, majd a bonusz pálya is levereked-hető, de ezzel még közel nincs vége a játéknak. Jön ugyanis a teleport egy másik helyiségbe, ahol már egy újabb tér vár.

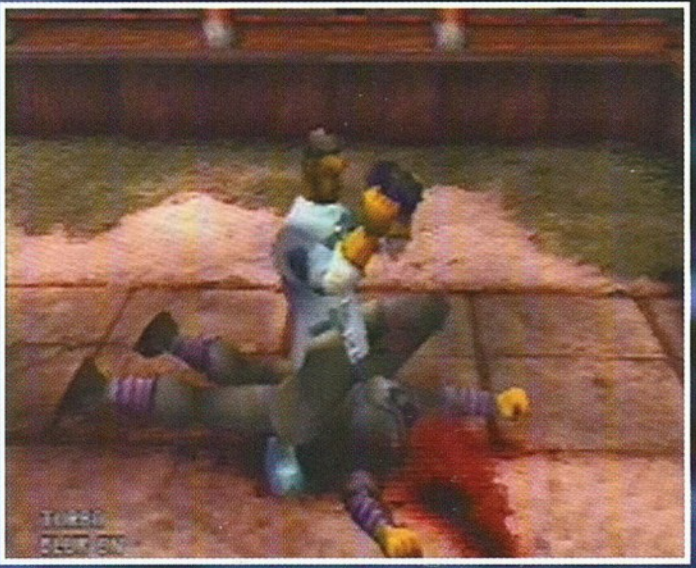


CSAK A TÉNYEK ALAPJÁN...

Ha azt nézzük, a grafika csodálatos. Ahhoz képest, hogy akár négy embert is tud mozgatni egyszerre, gyönyörű a kidolgozása. Minden karakter egy külön egyéniség, és legalább különbözően is néznek ki! És az intrót, meg az összes többi átvezető animációt akkor még nem is említettem. Az alattuk szóló zene pedig egyszerűen telitalálat. Nem is hiába lett Wu Tang a játék neve, hiszen a patinás banda, a Wu Tang Clan adta hozzá zenéjét. A múltkor épp lepauzáltam egy cirka 2 órára a játékot, és képzelhetitek, még akkor sem volt unalmas hallgatni, amikor egy számot nyomott egész idő alatt. Első bajom a programmal csak a kezelésnél volt. Hogy úgy mondjam eléggé körülményes és lassú az irányítás, ami egy logikai játéknál még nem is lenne baj, de hát kérem szépen ez itt most kőkeményen vérre megy. Elképesztően idegesített – főleg, amikor engem gyaláztak –, hogy már a földről sem tudok felkelni, nyomom a kontrollert mint egy szerencsétlen és alig mozog a figura. De vegyük azt az esetet, hogy állva maradtam, s szeretnék kicsit védekezni, vagy támadni. Mondanom sem kell, bármit nyomhatsz, a gép olyan szinten figyelmen kívül hagyja, hogy csak pislogsz nagyokat a Continue? feliratra. No, de sebaj – szép az élet.

Ezen kívül azonban semmi bajom nincsen vele, mert a sok pálya a nehezedő ellenfeleivel hosszan tartó szórakozást ígér – sőt! Egyes helyszínekre még többször is vissza kell látogatni. Szóval ez most a legújabb verekedős játék, nálam is a csúcs lenne, ha már nem játszottam volna halálra magam a Thrill Kill-lel. A mögött ugyanis csak másodhegedűs lehet!

B.P.



THRILL KILL

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy kis fejlesztőcsapat (a Paradox), akik úgy gondolták megmutatják a világnak, hogy milyen is egy brutális játék. Elkezdtek fejleszteni ugyanis egy olyan – egyszerre akár négyen is játszható verekedős játékot – melyben tényleg folyt a vér, és olyan brutális volt, hogy a cenzorok már régóta fenték rá a fogukat. Azonban a Virgin védőszárnyai alatt nem igazán bánthatta a programot senki. Ismeretes, vagy nem, a Virginnek éppen az ilyen, és ehhez hasonló húzásai miatt gyűlik meg folyton a baja az ELSPA-val, vagyis a játékokat elbíráló szövetséggel. Na, de ez most nem lényeges, csak az, hogy miután a Virginnek komoly anyagi gondjai voltak kénytelen volt megválni nagyon sok fejlesztőjétől, többek között a Paradoxtól is. És ekkor jött az, amire senki sem számított. 1998 szeptember 25.-én az Electronic Arts bejelentette, hogy a 85%-os fejlesztési szintet álló Thrill Kill nem illik bele játék, illetve üzletpolitikájukba, ezért nem óhajtják megjelentetni. Képzelhetitek mekkora felháborodás lett belőle szerteszét az Interneten, s még mind a mai napig is aláírásokat gyűjtenek annak érdekében, hogy napvilágot láthasson ez a csoda.



Hivatalosan tehát Thrill Kill nincs. De mi van az alvilággal? Az a mai napig is homályos folt, hogy miként, de lényeg a lényeg valahogy mégis utcára került a Thrill Kill végleges verziója. Sokak szerint az elkeseredett fejlesztők akartak bosszút állni a kiadón, ami ha teljes egészében nem is, de részében sikerült, hiszen Magyarországra is nem kevesebb, mint 3, egymástól teljesen eltérő változat érkezett. Van amelyikben CD Track-ek a zenék, van amelyikben videók vannak, és van a cenzúrázott változat. Persze ezt még lehet keverni PAL és NTSC rendszer szerint, de nagyjából ezek a verziók kerültek ki.



Ahhoz, hogy megértsétek mi is ez a TK őrület játszanotok kéne vele. Mivel ez nem nagyon adatik meg a többségnek, megpróbálom pár szóban vázolni a lényeget. Adott 10 különböző aberrált karakter (mint például egy nő, aki folyton élvez, egy sebész, aki mindig vagdossa magát, vagy egy fazon, aki a saját lábát eszi), ezek további 4 kosztümbe öltöztetve 11 helyszínen (gumiszoba, mellékhelyiség, sikátor, stb.) püfölhetik egymást. Egyszerre négyen vannak az arénában, s kontrollerek számától függően alakul a felállás. A kép felső sarkában van egy úgynevezett brutálméter, ami akkor mozdul el pozitív irányba, ha valakit erőteljesen elkezdünk püfölni. Amint ez a csík megtelik, máris jöhet a kivégzés. És ezt most nem úgy kell elképzelni, mint a bárgyú Mortal Kombatban, hogy egy nyakatekert kombinációt beütve nagy nehezen láthatsz valami unalmas, poénos műbalhét. Itt egy gombnyomás és a legszörnyűbb eseményeknek leszel tanúja. Ráadásul minden karakternek van egy plusz, speciális kivégzése, amit minden negyedik menetben mutat be. Szóval nagyjából ez lenne a Thrill Kill...

WU TANG

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
(DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ ÍGY ÖNMAGÁBAN EGY POFÁS KIS BUNYÓS ANYAG
× DE A THRILL KILL EZERSZER JOBB VOLT

81%

MEDAL OF HONOR

A HALÁL 50 ÓRÁJA

Amikor komolyabban belemerültem az Electronic Arts és a Dreamworks közös új játékába, a MEDAL OF HONOR-ba, akkor kristályosodott bennem ki a gondolat, hogy át kell alakítanom az értékelőt az újságban. Korábban is gondoltam már erre néhány játék értékelése után: csoda grafika, szuper hangok, extra hosszúság után mégis úgy éreztem, hogy 60%-nál többet ez az anyag nem érdemel. Miért? Mert egy unalmas, stílustalan borzalom. De hányszor voltam viszont úgy, hogy egy semmitmondó grafikájú kis já-



RYAN KÖZLEGÉNY MEGMENTÉSRE VÁR...

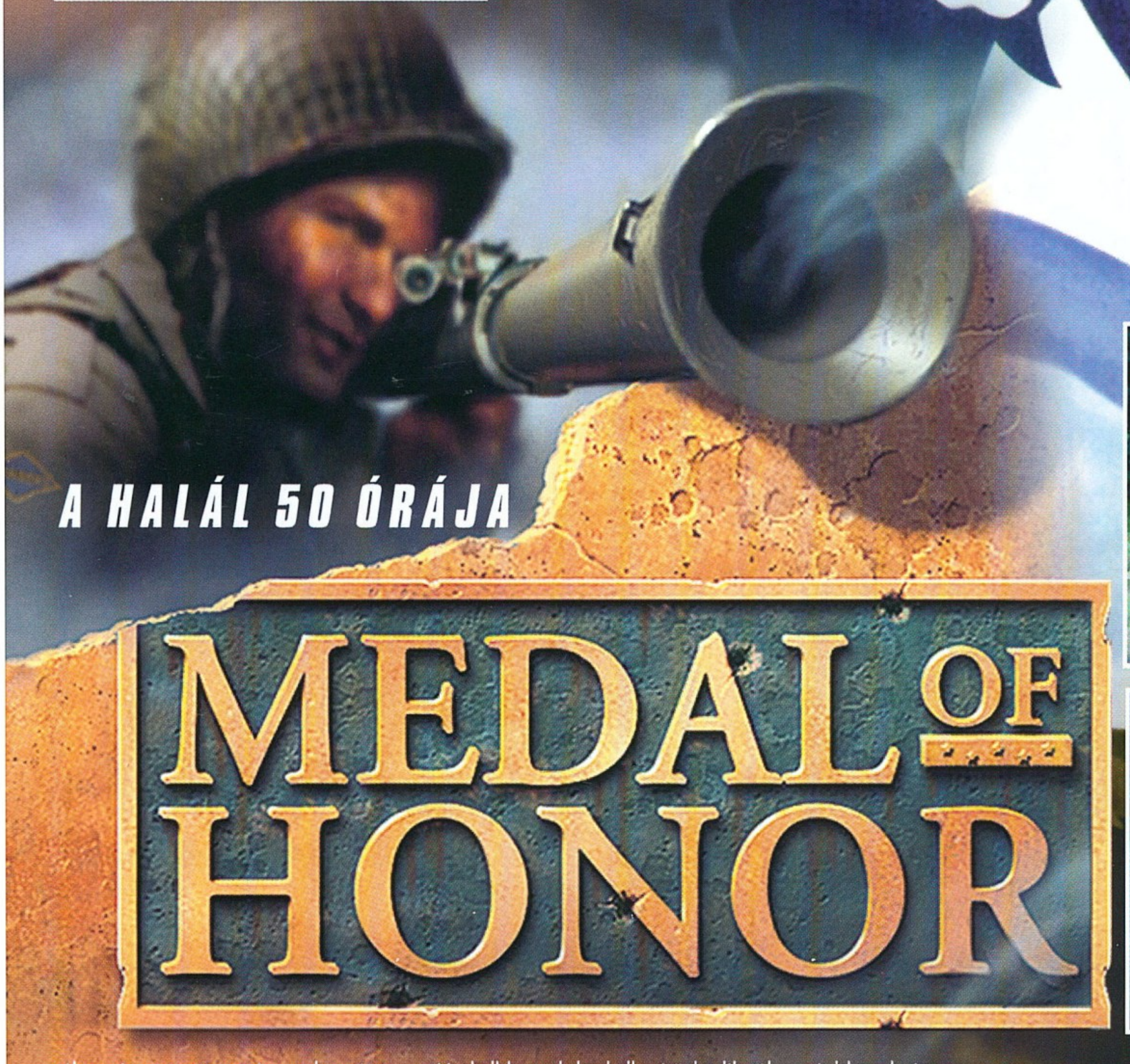
Láttátok a Ryan... című filmet? Nagy hatással volt rátok? Nos, a MOH szerintem ugyanazt a hatást fogja elérni! Régen, nagyon régen játszottam ennyire hangulatos programmal, amely egyáltalán nem pályázhat az évezred legjobb grafikájú anyaga címre, sőt, elég sok hiba is van benne – a szokásos 3D polygonos beakadásos/beszorulós/háttér későn megjelenítős mizériáról beszélek – de még ennek ellenére is a legjobbak közé sorolható. Ha a MOH a januári számban lett volna letesztelve, akkor a novi új HANGULAT rész az értékelőben teljesen ki lett volna színezve!

WWII TITKOS ÜGYNÖK

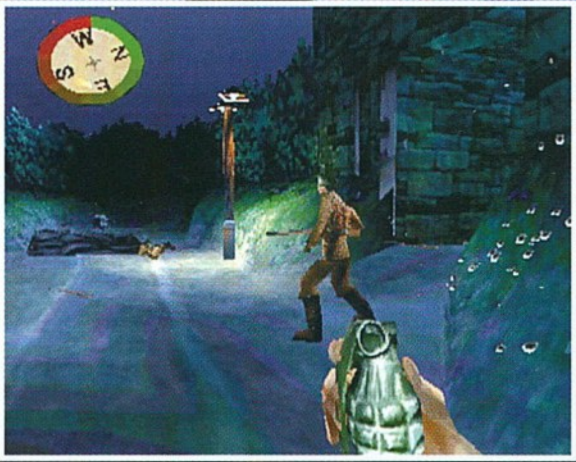
Tehát ebben a játékban egy amerikai katona szerepét kapjuk, aki leginkább egy WWII James Bond-hoz hasonlítható. egy történelemkönyv lapjairól is kölcsönözhették volna.

KEZELÉS

A játékot normál és analóg kontrollerrel is nyomhatod. Nekem a normál nyomni, de nem is akárhogy! TUTI! Választhatsz egyenruhát (bomba nevekkel felruházott palik közül), és játékstílust is. Ezután a használható fegyvereket adhatod meg, és a pályát is. Aztán indulhat a deathmach. 100% móka.







téktermi szösszenetre viszont legszívesebben 95%-ot adtam volna, annyira odaszögezett a TV elé.

Nos, tudnotok kell, hogy eléggé nagy WWII rajongó vagyok. Tamiya 1/35-ös makettek, Ultimate Soldier figurák, "Piszkos Tizenkettő", "A Halál 50 Órája", "Kelly Hősei" videofilmek alkotják a gyűjteményemet. Így tehát felfokozott izgalommal vártam a MOH megjelenését (A Small Soldiers-ben látott mozi óta...).

Ha kell harcol, ha kell rejtőzködik, álruhát használ, és arra törekszik, hogy megfékezze az eszement nácik világuralomra törő terveit. 1944 június 4.-e van, a normandiai partraszállás előestéje. Ledobnak téged az ellenséges vonalak mögé, hogy hét veszélyes küldetés során szabotáld a németek előrenyomulását. Az egész történet annyira valóságosnak tűnik a korhű jelmezek, terepek és történések miatt, hogy akár

jobban bejön, mert nem nagyon tudok a jobb analóg karral nézelődni meg célozni. Inkább nyomom a nyilak mellé az R2-t a célzáshoz. Mindenesetre az irányítás tökéletes. Hibátlan.

KÉT JÁTÉKOS MÓD, HURRÁ!

A játékot egyszerre ketten is lehet

KÜLDETÉSEK

Összesen 24 pályát kell teljesítened. A missziók eléggé széles skálán mozognak: amit valaha háborús filmben láttál, azzal a játék során tutira találkozni fogsz – és ez állati érzés! Először csak egyszerű behatolásokkal és félrevezetésekkel kell próbálkoznod, de később már Stuka vadászgépek, földalatti bun-

kerek, tengeralattjárók és V2 rakéták elpusztítása is a feladatod lesz. Persze a lényeg azért nem annyira agymozgató, mint egy kalandjátékban. Hiszen "csak" menni kell, likvidálni a német katonákat, lehetőleg túlélni az összecsapásokat és néhány dolgot megtalálni. Ja, meg ajtókat nyitogatni. A használni való dolgokat magától használja a program, és a feladatok is megoldódnak, ha a megfelelő helyen állva megnyomjuk az akció gombot. Összességében kissé talán primitív is ez a megoldás, mert a program a lehető leglineárisabb. Ha van egy elágazás, mindig az első adódó irányba kell menni, ott lesz a kapcsoló, majd vissza, ott meg az ajtó. Ha nem lenne ennyire szupi a hangulat, még azt is mondhatnám, hogy egysíkú, unalmas a játék. De nem az! Hívjuk inkább a fenti megoldást JÁTÉKOSBARÁT megoldásnak.
Elakadni remélem nem fogsz, ezért nem is csináltam végigjátszást a játék-





hoz. Én egyszer sem akadtam el. A program minden küldetés előtt kiírja, hogy mit kell csinálni és a pause menüben is mindig megnézheted a teljesített/teljesítésre váró feladatokat. Néha az okoz gondot, hogy a megadott, bonyolultnak tűnő misszió egész egyszerű dolgot takar – például a "Küldj kamu SOS jeleket a rádióval" feladat annyit jelent, hogy megkeresel egy rádiót és megnyomod az akciógombot. Ugyanez igaz a többi okosságra is. Néhány apróságot mondjuk nehéz megtalálni, de nem azért, mert el van rejtve, hanem azért, mert nem látod meg. Elég hülyén mutatja ki ugyanis a program a felvehető tárgyakat, nagyon beleolvadnak a háttérbe, meg a szemszög miatt is gáz ez a dolog. Én legtöbbször csak körbeszaladok egy szobában, aztán már írja is a program, hogy mit találtam. Gondolom te sem úgy játszol, hogy egyszerre 4 gombot lenyomva nézel körül a plafontól a padlóig minden zugban, meg forogsz, mint Piri a búcsúban? Felesleges, ha van ott valami, úgyis rágyalogolsz.
A missziók végén értékelést kapsz teljesítményedről. Ha megoldod egy misszió minden feladatát, az még nem jelent excellent osztályzatot. Nézi a gép, hogy milyen találati aránnyal dolgoztál, spóroltál-e a lőszerrel, sőt még azt is, hogy milyen lövész vagy – testrészenként/végtagonként hány találatod volt. Ez azért nem piskóta! Ha elégedetlen vagy, bármikor újrajátszhatsz egy missziót.

HADTÖRTÉNETI MÚZEUM

A helyszíneken 20 féle korabeli német katonával találkozhatsz, Tigris tankokkal, meg mindennel, amivel egy rendes katona találkozott a Másodikban, ha nem a tábori WC-t pucolta éppen. Fegyverek terén is elég jól el vagy eresztve, 12 féle cuccot találhatsz, melyek úgyszintén korabeliek. Puska, géppityu, kétféle gránát, shotgun, távcsöves puska, többféle pisztoly, sőt még bazooka is bevethető a Wermacht ellen. Mást nemigen fogsz találni, csak némi gyógyszert meg töltényt. De hát más egy jó katonának nem is kell. Bizonyos helyeken használhatsz gépágyúkat is, habár túl nagy kaszabolásra ne számíts. Ez inkább csak poén, mint hasznos. Az egyenruhák tökéletesek, még a színezésük is az. SS jelvények, horogkeresztek, minden teljesen valódi. Imádod majd lődözni a náci birkákat.

A fegyverek teljesen életszerűek. A puskával jól kell célozni, a géppityuval lehet kaszálni, de a legjobb móka a távcsöves. Egy fejlövés lesből, és már terül is el a pali. A gránát mondjuk kicsit rumlis, mert csak akkor sebez, ha közvetlen a láb előtt robban. Nem mondhatnám, hogy könnyű vele valakit kicsinálni.

A HANGULAT, HÁT AZ OLTÁRI...

A MOH-ba annyit hangulati elemet tettek a készítők, hogy ezzel elérték a kívánt hatást: a játék minden hibája megbocsátható általuk. Kezdjük a korabeli filmekkel. Fekete-fehér mozik, történelmi képek, tuti nyerő. A küldetések között átvezető filmek vannak, nem is rövidek. Korrekt hangú narrátor, meg minden, ami kell.
Ha a kezdőképernyőn, ami valójában egy irányítószoba vársz egy kicsit, beindul a "Társalgási német nyelvlecke amerikai katonáknak" című film. Beszarás!!!! Egy német akcentussal beszélő pali magyarázza el neked, hogy mit jelent, amikor egy német őr az "Ihre papire bitte!" megszólítással fordul feléd, meg hasonló poénos dolgok.
A katonák teljesen élethű módon viselkednek. Ilyet én még nem láttam, de hasonlót sem. Ez már majdnem mesterséges intelligencia! Az őrök dohányozgatnak, dumcsiznak. Ha lövést hallanak, a vadul sasolnak körbe, hogy honnan jött. Hasra vágódnak, fedezékbe bújnak. Üvöltöznek, szidják az amerikai katonát. Fal mögül lőnek egy kézzel kitartott puskával. Elrúgják az odadobott gránátot! Ez komoly, sőt, VISSZA IS DOBJÁK! De ez még semmi: a harci kutyák VISSZAHOZZÁK a gránátot! Na, erre varrj gombot. Nem egyszerű poén, amikor későn ér oda a marha a gránáthoz, és épp akkor rúg bele, amikor az robban (a kutya sem mindig elég gyors, ha messzire kell hozni, hehe).
Attól függően, hogy hol találod el a palit, úgy hal meg. Láblövés esetén fél lábon ugrál, gyomorlövésnél a hasát fogva görnyed össze, lelőheted a sapkáját, meg mindent, amit akarsz. Az agonizáló német még folyamatosan húzza a ravaszt, egy mási nyüszítve mászik négykézláb – pont seggbe tudod lőni. A figurák animációja teljesen tökéletes, szint ehihetetlen.
Játék közben folyamatos a duma. Kotkodálnak a katonák, szól a hangosbemondó, harsog a katonainduló. Egyszerűen elmondhatatlan a hatása.

HIBÁK

Hát igen, ezek is vannak. Az egyik legszembetűnőbb, hogy a figurák úgy néznek ki, mint az origami hajtogatások (papírból). Ennél azért már láttam szebben kidolgozott szereplőket is. A másik negatívum a beragadás, akár egy szimpla bokor levele is viselkedhet úgy, mint egy vasrúd. Saját katonánk meg néha úgy mozog a tereptárgyak között, mint C-3PO a Tatooine homokdűnéi között...
Köd effekt szerencsére nincs, meglehetősen jól rajzolja a gép a helyszíneket. Persze nagyon távolra azért nem látunk. Ez a távcsövesnél lehet zavaró, mert azzal sem látsz messzebbre, mint szabad szemmel! (Csak nagyobb méretben látod a célpontot.) Ha egy katona egy centivel távolabb áll, mint ahogy a program rajzolja a képet, nem tudod lelőni. Pedig tudod, hogy ott van, csak egy apró mozdulat miatt kikerült a látómezőből. Ilyenkor a nagy feketeségre közelítesz rá...



ÉRTÉKELÉS

A MOH egy iszonyúan poénos és részletesen megalkotott stuff, így mindenkinek, még a kritikusoknak is ajánlom. Minden, de minden hibája háttérbe szorul majd, amikor játék közben egy faláda mögött kuporogva hallgatod, ahogy a gépágyú szaggatja a forgácsokat körülötted, energiád egy milliméter, és hallod, ahogy egy SS tiszt teli torokból üvölti: ENGEDJÉTEK SZABADON A KUTYÁKAT....

Martin

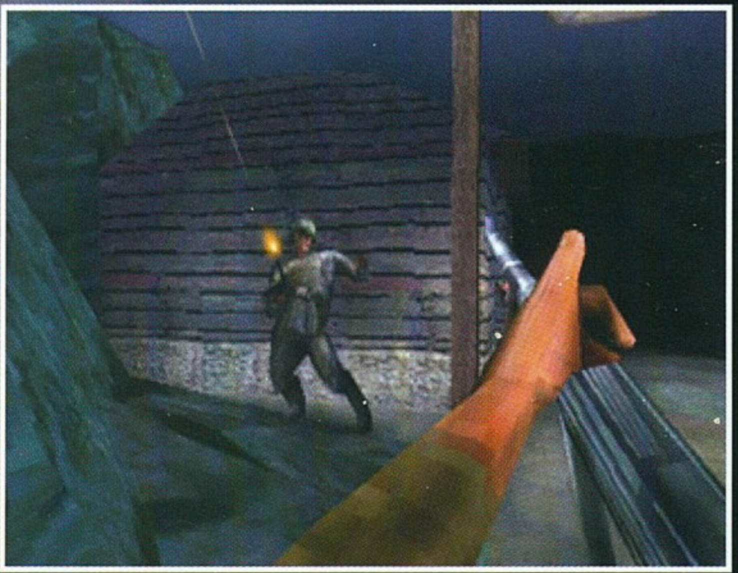
MEDAL OF HONOR

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MINTHA CSAK EGY HÁBORÚS FILMET NÉZNÉL
× ORIGAMI SZEREPLŐKKEL

91%





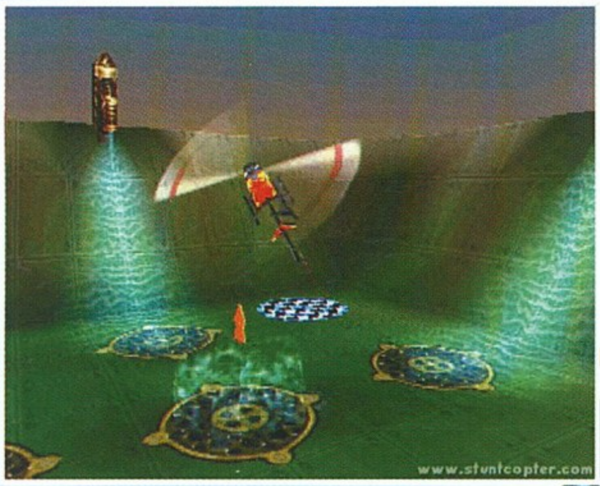
R/C STUNT COPTER

INKÁBB EZT TÖRD, MINT AZ IGAZIT 200 EZERÉRT!



Brűűűű, zümm, súúúú. Na, nem kell megijedni nem őrültem meg, csak épp most tettem le az irányítót az R/C Stuntcopter után. Gondolkoztam is, hogy miként lehetne elkezdeni a cikket, de aztán eszembe jutott gyerekkorom egyik emlékezetes története a városligetben: Egy nagy távirányítású makett helikopter repkedett vidáman a levegőben, s mint minden gyerek tátott szájjal bámultam, milyen kecsesen parádézgat, mutat be parádés fordulásokat. Aztán egy elvétett manőver és a sárga kis kopter a tóban végezte. Akkoriban nem értettem, hogy a bácsi a fekete dobozzal a kezében miért zokogott órákig és kapott szívrohamot, de most már sejtem. Egy ilyen kis ketyere áráért már autót lehet kapni, s ha ennek valami baja lesz, azt nagyon nehéz lesz megjavítani.

Szóval nekem azóta is egy ilyen repkedő szerkezet az álmom, és ha a valóságban





nem is valósíthatom meg soha, akkor legalább PlayStation-ön. Így aztán nem is engedtem senkinek, hogy elvegye előlem ezt a gyönyörű kis programot. Vagy inkább csodát? Hisz a játékot már a fejlesztés első perceiben is óriási dzsinnadatra és várakozás övezte, hiszen ez idáig ez az egyetlen makett helikopter szimulátor. De nem akármilyen ám!



A HÁTTÉR

A fejlesztő neve számomra már garancia volt a minőségre. Az Earthworm Jim, az MDK, és a Wild 9 készítői a Shiny Entertainment mindig a szórakoztatást helyezik előtérbe, ugyanakkor a játékmenet bármilyen másik játékban is megállná a helyét. Olvasva Dave Perry (a Shiny igazgatója) sorait, dereng mér nekem valami arról, miért is olyan sikeresek ők. Náluk ugyanis az eredeti ötlet, a kreativitás az elsőszámú dolog. Amikor felvetődött a Stuntcopter elkészítésének ötlete, még maga a főnök sem volt elragadtatva tőle, hiszen mit lehetne kihozni egy makett helikopterből. Aztán 3 hónap múlva lerakták elé a fő vázlatokat, ami alapján látszott: érdemes lesz belevágni a fejlesztésbe.

Gyorsan fel is kérték az elérhető makettesek többségét, hogy napjaik egészét had figyeljék meg a programozók, valamint vegyenek videó, illetve hangmintákat. Ezt az egészet még megszórták Amerika leghíresebb stúdiójának hangmintáival és máris elkészült az, amitől most a külföldi sajtó is teljesen el van ájulva.

AZ ELŐTÉR

Már rögtön egy olyan húzással indít a játék, hogy amíg nem végzed el a gyakorlást, addig nem is kezdhetsz új játékot. Ez pedig nagyon fontos lesz, hiszen itt fogsz rájönni, hogy miben is rejlik a játék nagysága. A 10 gyakorlópályán elsajátíthatod a legalapvetőbb mozgásokat. Először csak fel kell szállni. A baloldali analóg kar ENYHÉN előre tolásával kezd elrugaszkodni a talajtól piciny járművünk. Oké. Most már csak szinten kéne tartani. A kart ha megnyomod, akkor feljebb száll a gépezet, viszont, ha csak nagyon APRÁNKÉNT mozdítasz rajta, sikerülhet egyhelyben tartani a gépmadarat. És ez csak egy a tíz közül. Után jön még a forgatás, az előre-hátra irányok a célzás és a repülés betanulása. Minden ilyen gyakorló pálya után medál jár. Ez lehet arany, ezüst, illetve bronz, attól függően, hogy mennyi idő alatt végezted el a kijelölt feladatot. A tizedik gyakorló szint után kapsz egy összesítőt, mely alapján eldől, hogy a nehézségi szintet jelző 6 helikopterből melyiket is kaphatod meg.

A legkönnyebb vezetni persze a Rookie szintűt, hiszen itt még az egyensúlyozást elősegítő alsó kis rudak is rajta vannak, de ahogy növekszik a szint felfelé, úgy lesz nehezebben, vagyis egyre élethűbben irányítható a masina. A legvégén, már nem csak időre kell feladatokat végrehajtani, hanem közben figurázni, nyaktörő mutatványokat bemutatni. Persze alapjaiban véve nem ez a játék lényege, hanem az, hogy túléld a pályát...

A játék tehát akkor kezdődik csak igazán, amikor a gyakorló küldetésekkel végeztél. Ekkor jön ugyanis az első kör. Ez azt jelenti, hogy van 5 fajta feladat, amit végre kell hajtani, ahhoz, hogy átkerülhess egy fejlettebb szintre, ahol tulajdonképpen ugyanezek a feladatok várnak, csak bonyolultabban. De mik is azok a bizonyos feladatok? Először még csak egyszerűbbek, pl.: Szállj fel, repülj el a leszállóhely fölé és szállj le pontosan a kijelölt kör közepébe. Ezt minél gyorsabban és minél pontosabban. Aztán ezt lehet figurázni még 5 szinten keresztül, mint például több helyre is le kell szállni, illetve bizonyos attrakciókat kell bemutatni. A szlalom, a lövöldözés, mind-mind olyan kis mókás feladatok, melyektől először képletesen, másodszor pedig ténylegesen lerakod a hajad.





És akkor itt jön még az a része a játéknak, ami 100%-os! A hangok, illetve kommentárok. Azt ugye mondanom sem kell, hogy minden, a helikopterrel kapcsolatos effektet digitálisan felvettek, de a kommentárok valami Isteniek! De mi a titok? Sikerült egy olyan hangú embert találni, akinek hangja szelíden száll az éjszakában és nem törik be tőle az üveg. De nem csak ez a lényeg, hanem a változatosság. Hiszen ha csinálsz egy 360 fokos fordulatot, azt akár 8 féleképpen is el tudja mondani! És ez csak egy mozdulat volt, több száz mozzanat és történést tud elemezgetni emberünk, s nem is akármilyen fekete humorral...

ÉS A KETTŐ EGYÜTT

Szóval remek kis napokat töltöttem el a Stuntcopter mellett, néha anyáztam, csapkodtam a joystickot, néha megfeküdtem a kommentátor olyan szövegeitől: hogy a játék a másik irányban van – tehát tetszett. S akkor még a befejező animációról nem is szóltam. A poént nem akarom lelőni, csak annyit, hogy maga Dave Perry, a Shiny elnöke fog, pici szózatot intézni hozzánk... És akkor mindezt úgy éltem át, hogy csak a legkönnyebb szintet választottam. Mit rejthet vajon a többi 5???

B.P.

R/C STUNCOPTER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZIMULÁTORNAK TÖKÉLETES
× JÁTÉKNAK CSAK MAJDNEM

95%

Army Men: Air Attack

DERÜLT ÉGBŐL A MŰANYAG...

A játékok világában kitört a háború! A gonosz sárgák megtámadták a jó zöldeket és a játékvilág felett meg akarják szerezni az irányítást. Ismerős ez a történet? Biztosan, hisz alig pár hónapja írtunk az Army Men című játékról, melyben a fentebb említett sztorit játszhattuk végig. A 3DO úgy látszik nem hagyja kihűlni a témát, hisz az Army Men 3D után itt az újabb rész az Army Men: Air Attack. A történet hasonló az előző részhez: a sárgák folytatják előrenyomulásukat játékországban. A zöldeknek csak egy esélyük marad, egy titkos szuperhelikopter, mellyel csapást mérhetnek az aljas sárgákra. A helikoptert pedig csak a legjobb pilóta vezetheti, a Kapitány (azaz mi). A történetből következőleg az Air Attackben most nem katonákat, hanem helikoptert, vagy ha pontos akarok lenni helikoptereket kell irányítani. Az Air Attack-ot leginkább a Strike sorozathoz, illetve Wargames-hez lehet hasonlítani. A játéknak egésze egyedi hangulata és stílusa van – a Micro Machines-nek volt hasonló – azáltal, hogy körülöttünk az egyszerű tárgyak hatalmasak. A terep igen változatos, a piknikszőnyegtől kezdve a kerten át egészen a gyerekszobáig mindenféle helyet megtalálunk. Mivel a műanyag katonákról és játékokkal kell harcba szállni, ezért talán nem meglepő, hogy a terep tele van veszélyekkel. Például nemcsak a sárgák ellen kell ádáz harcot vívnunk, hanem hangyák, bogarak, darazsak ellen is, akik méretünkből adódóan igencsak nagyok lettek – még jó, hogy a rovarok az ellenfelet is támadják, sőt az egyik küldetésben még szövetségesként is felhasználhatjuk őket. Na, de ne szaladjunk ennyire előre, lássuk először is mit rejt a főmenü és ezen belül a Start Game opciót – a többi gondolom nem szorul különösebb magyarázatra. A választás után máris eldönthetjük, hogy egyedül vagy netán ketten akarjuk játszani a programot. A kétjátékos módot választva két további lehetőség áll rendelkezésünkre. A Cooperative-ban egymást segítve kell a küldetéseket végrehajtani, míg a "Flag Nab-It" opció egy újdonság, itt az ellenfelünk zászlaját kell elrabolni. Igaz találkozhattunk már ezzel a játékmóddal máshol is, de itt most ez sokkal jobban van megoldva. A lényeg az, hogy mind a két játékos saját bázissal rendelkezik, közepén egy "burával" védett zászlóval. Ha ezt szétlőjük és a zászlót elvisszük a bázisunkra, egy megjelölt helyre győztünk. Persze ellenfelünk a mi zászlónkra fog pályázni és ne felejtsük el, hogy a bázison található fegyveres erők védeni fogják a lobogót. Vannak a pályán páncélozott burák is, amikben nincsen semmi, azaz csak az ellenfél megtévesztését szolgálják. Nagyon élvezetes ez a mód, feltétlenül próbáljátok ki – ráadásul a Briefing menü alatt három pálya is választható (kár, hogy csak függőlegesen osztott képernyőn lehet játszani, ezt utálom). Az egyjátékos mód is tartogat meglepetéseket. Először a Briefing pont alatt az épp aktuális küldetésről olvashatunk. A játékban összesen 16 missziót kell megoldani, melyek a lehető legváltozatosabbak. Az első pályán például egy megadott csomagot kell a megnyíló teleporthoz szállítani. Itt begyakorolhatjuk az irányítást. Az X-szel lőni, az L1-R1 gombokkal oldalazni, míg a Négyzettel speciális fegyvert lehet használni. Ezek lehetnek a legkülönbféle rakétáktól a napalmon át a kamikaze katonákig szinte minden – a Háromszöggel lehet váltani közöttük. A Select-tel a térképet hozhatjuk elő, mely rendkívüli módon megkönnyíti a tájékozódást. A legfontosabb gomb a Kör, amivel a csörlőt használhatjuk. A csörlővel vehetünk fel fegyvereket, energiát (pörgő dobozokból), és szinte bármilyen tárgyat is ezzel szállíthatunk. A csörlő használata hatással van a helikopterünkre is, hisz ha cipelünk valamit lelassulunk. Összesen négy helikoptert szerezhetünk a játék során – Huey, Chinook, Super Stallion, és végül az Apache. Mindegyiknek meg van az előnye és hátránya is. Ezen kívül választhatunk másodpilótát is, méghozzá 3+1-et – a plusz egy a titkos másodpilóta. Őket több minden megkülönbözteti egymástól, például a célzás, rakéta kezelés, csörlő használat stb., és az is tetszett, hogy másodpilótáink különböző elmés megjegyzéseket fűznek az eseményekhez. A későbbi küldetésekben fontos lesz, hogy melyiket hozzuk magunkkal. A missziók egyébként a lehető legváltozatosabbra és legötletesebbre sikerültek. Általában a sárgák állásait kell kifüstölni, de lesz, amikor villanyvonatot kell megvédeni, bogarakat kell kiszabadítani vagy elpusztítani, nagy Macit kell elfogni, távirányítós kocsit kell likvidálni, őrmesterünket kell megmenteni, de van olyan is, amikor nagy süteményeket kell elszállítanunk, amire gyilkos hangyák jönnek és elpusztítanak mindent. Tetszett, hogy a terepen nem csak ellenfelek, hanem velünk szövetségben lévő katonák és járművek is vannak, akik ugyanúgy irtják az ellenfelet mint mi – sőt, az egyik küldetésben egy tankkal kooperálva kell elintézni a sárgák állásait.

Az AM: Air Attack grafikája nagyon tetszetős és szép, a terepek jól ki vannak dolgozva és változatosak is. Nem túl jó, de nem is gyenge a grafika talán – a kettő között. A hangulatot a pergő zenék biztosítják, amolyan igazi katonazenéket hallhatunk a játék alatt. Az egyetlen hibája a játéknak, hogy idővel a küldetések nagyon bevadulnak és nagyon nehezek lesznek, valamint nem mindig egyértelmű, hogy mi a feladat. Azáltal viszont, hogy a történet, a környezet, valamint a küldetések ilyen egyedire és változatosra sikerültek, az Army Men: Air Attack egy nagyon jó akciójáték lett.

Veres Miki













ARMY MEN AIR ATTACK

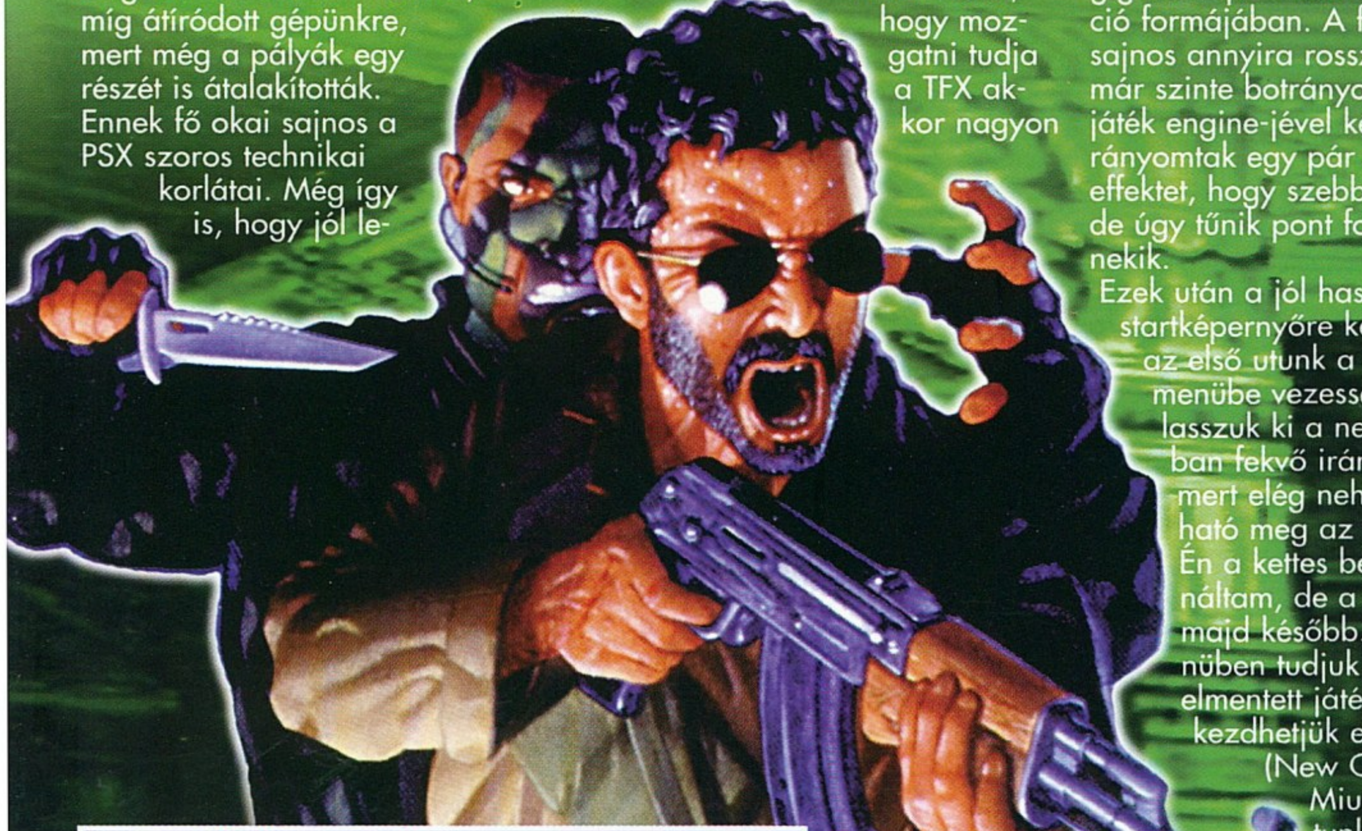
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ VÁLTOZATOS KÜLDETÉSEK, IGAZÁN EGYEDI AKCIÓJÁTÉK
× EGY IDŐ UTÁN NAGYON NEHÉZZÉ VÁLIK

87%

A PC-n már nagy sikert aratott "kommandós szimulátor" most végre Playstation-re is megjelent, a Red Storm és a Rebellion jóvoltából. Igaz, elég sok változáson ment át, míg átíródott gépünkre, mert még a pályák egy részét is átalakították. Ennek fő okai sajnos a PSX szoros technikai korlátai. Még így is, hogy jól lebutították a grafikát és leegyszerűsítették a textúrákat, néha bizony nagyon elkezd akadni a játék. Amikor ezeket a sorokat írom, úgy érzem magam, mint 1995-ben, amikor a PC kezdte meghódítani a játékpiacot és a hardware elég erős volt már ahhoz, hogy folyamatosan mozgatni tudjon egy igényes 3D-s játékot. Ekkor próbálkoztak meg az Ocean készítői, hogy átírják a TFX –et Amigára, az akkor már köztudottan hanyatlásra ítélt és elgyengülő teljesítményű gépre (akkor még nem voltak elérhetők a Motorola 68040-es és 060-as processzorai és gyorsítókártyái). Siralmas volt nézni, hogy szenvedett a gép, a 14Mhz-ével, hogy mozgatni tudja a TFX akkor nagyon igényesnek számító grafikáját. Most még szerencsére nem tartunk itt, de lassan efelé a hanyatlás felé látszik haladni a Playstation sorsa is. Ettől talán még messze vagyunk, de hamarosan bizony már nem igazán lehet majd összehasonlítani a PSX és az erőgépek játékainak minőségét. Természetesen az új generációs konzolok megoldást jelentenek erre a problémára is.







MI IS AZ A RAINBOW SIX?

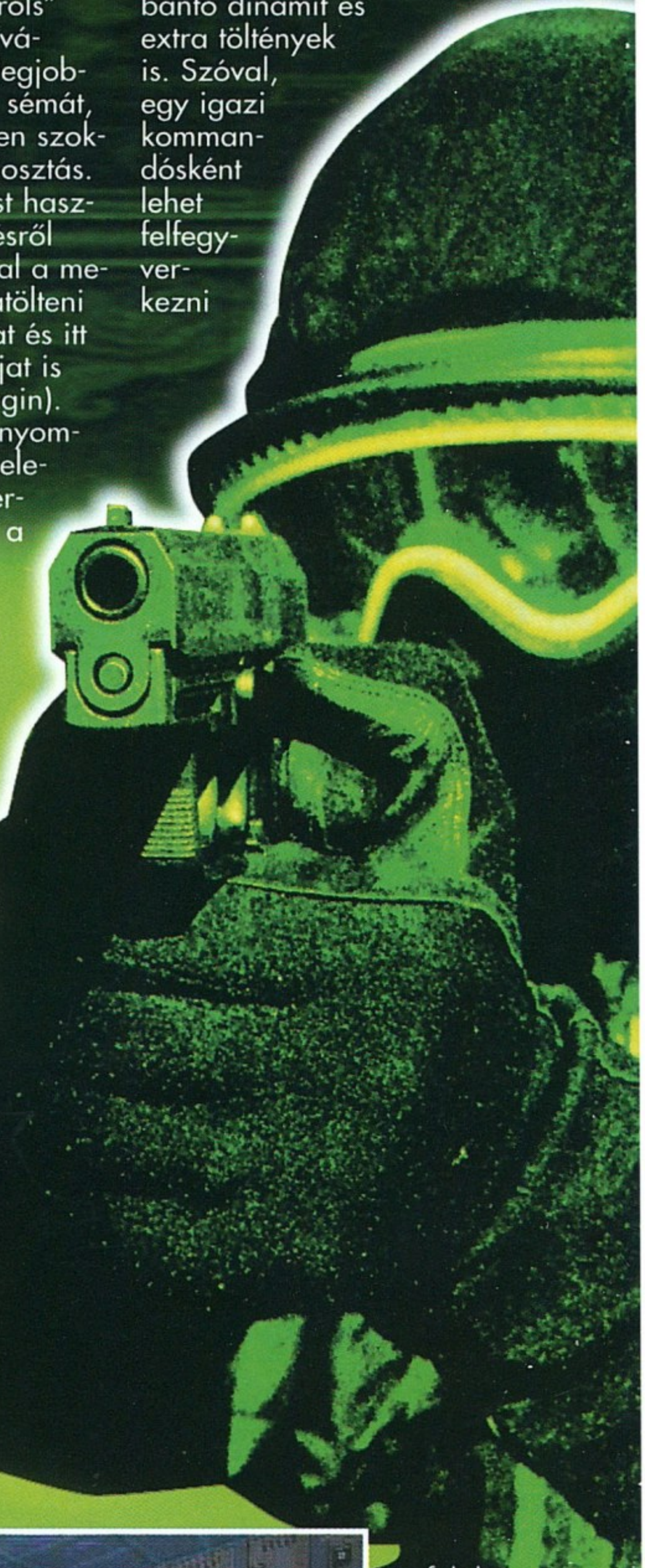
A Rainbox Six, a NATO egy különlegesen kiképzett feladatmegoldó elit alakulata, mely a legveszedelmesebb akciókra van kiképezve. Csak olyan helyekre küldik ki embereiket, ahol a terroristák és bűnözők a világbékét veszélyeztetik és a hétköznapi igazságszolgáltatás már nem képes uralkodni a helyzetek felett. Ennek az alakulatnak vagyunk mi is a katonái, sőt egy háromfős osztagnak vagyunk a csapatkapitánya.

Küldetésünk ott kezdődik, hogy egy elvetemült bűnöző banda elfogja a brüsszeli nagykövetet Londonban.

A lemez behelyezése után, végignézhetjük a történetet, animáció formájában. A film minősége sajnos annyira rossz, hogy az már szinte botrányos. Az egész a játék engine-jével készült, csak rányomtak egy pár homályosító effektet, hogy szebbnek tűnjön, de úgy tűnik pont fordítva sült el nekik.

Ezek után a jól használható startképernyőre kerülünk, ahol az első utunk a "Controls" menübe vezessen. Itt válasszuk ki a nekünk legjobban fekvő irányítási sémát, mert elég nehézkesen szokható meg az alapkiosztás. Én a kettes beállítást használtam, de a kezelésről majd később. Szóval a menüben tudjuk visszatölteni elmentett játékainkat és itt kezdhetjük el az újat is (New Campagin).

Miután rányomtunk megjelenik egy térkép, ahol a küldetés helyszínéről kapunk egy kis információt, majd ezután a játék egyik legfontosabb képernyője következik, a misszió beállításai. Először itt kapjuk meg az elvégzendő feladatot (Orders) és itt olvashatunk bővebb információkat a játék szereplőiről is. Másodszor pedig itt kell kiválasztanunk, hogy a Rainbow csapat emberei közül melyik hármat visszük magunkkal a bevetésre. Ezek után ki kell választanunk a fegyverzetüket, páncélzatukat és a náluk lévő tárgyakat. A fegyverválaszték éppenséggel lehetne bővebb is, de azért annyira nem rossz (MP5, hangtompítós MP5, Benelli shotgun, Car géppuska, M16, vágott csövű MP5). Ezeken kívül vannak még különböző pisztolyok, másodlagos fegyverként. A páncélokból összesen három van, kivéve a különleges küldetésekhez kapott speciális védőruhákat. Egyszerre összesen két tárgy lehet nálunk. Célszerű, hogy az egyik mindig a füstbomba legyen, mert arra gyakran szükségünk lehet. Van még szenzor, gránát, ajtónyitó szett, ajtórobbantó dinamit és extra töltények is. Szóval, egy igazi kommandósként lehet felfegyverkezni és felöltözni. Ez igazán pozitív.





A BEVETÉS

A küldetések sajnos csak néhány sémára alapulnak és ezek ismétlődnek a játék folyamán. Az átlagos túszmentő akciókon kívül van bombadeaktiváló, infor-





Tom Clancy`s RAINBOW SIX

MEGKEZDŐDÖTT A TERRORISTA VADÁSZIDÉNY

mációszerző misszió és van, ahol a totális pusztítás a cél. Egyébként szerintem nem a készítők hibája a küldetések egyhangúsága, mert már tényleg nincs mit kitalálni. Minden lehetséges variációt kimerítenek a játék folyamán.

Így vannak a helyszínekkel is. A lehető legelvetemültebb helyeken kell harcolnunk. A hadihajóktól kezdve a vidámparkon át egészen a Brazil őserdőig mindenhol megfordulunk, sőt még az esztergomi gátat is nekünk kell megmentenünk a terroristáktól. Ezeken kívül rengeteg érdekes helyszín van még a játékban, mint például a Hong Kong-i kormányhivatal, vagy az amerikai atomreaktor, vagy biológiai kutatóközpont. A pályák többsége nagyon igényesen van kidolgozva (a gép teljesítményéhez képest). Sajnos nem sikerült egyszerre széppé és folyékonnyá tenni a játékot, így néha a nagyobb termekben, vagy a szabadban bizony nagyon belassul a program. Ez csak akkor lesz igazán zavaró a számunkra, amikor ilyenkor támadnak meg minket, és mi nem tudjuk becélozni az ellenfelet, mert a célkereszt mindenfelé ugrik, csak arra nem, amerre nekünk kellene. Ezt valamennyire ellensúlyozni lehet az analóg karok használatával (ha nagyon lassan kezdünk el fordulni), de ennek is megvan a hátránya, mert így mire bemérjük a gonoszt, ő már négy tárat belénk enged. Hasonlóan problémás a kezelés a játék többi területén is. A futás nekem egy kicsit lassúnak tűnt, így nem lehet elfutni egy ellenfél mellet az ajtónál, mert az mindenképpen agyonlő minket. Nem tudom, hogy csinálja, de bizonyára állati reflexei vannak (végül is állat a terrorista, aki gyereket öl, nem?). A kezelőgombokat mindenki állítsa be magának, de én azért elmondom, hogy a kettes séma, amelyiket használtam, hogy működik. Az oldalazás és a mozgás, a nyilakkal történik, a forgás pedig az analóg karlantjukkal. A nagyítós célzás a kettes analóg gomb lenyomásával, a beszélgetés és az ajtók nyitása a Körrel, a lövés pedig az X-szel. Az R1 megnyomására tölti újra a tárat, a R2-vel lehet fegyvereket váltani, a Háromszöggel lehet ki/be kapcsolni az autorunt és az Négyzettel pedig az éjszakai látás módot tudjuk aktiválni. Ezeken kívül az L1 jelenti az ugrást, az L2 pedig a guggolást. A Start-al tudunk belépni a játék menüjébe, és a Select-el juthatunk a térképre. Ez azért is fontos, mert itt tudunk váltani az embereink között. Sajnos a pályák legtöbbjén nem igazán kell használnunk mind a három emberünket, így az eszünket sem nagyon kell megtornáztatnunk. Többnyire elég csak az egyik embert használva végigfutni a pályákon és mindenkit kiirtani. Csak akkor vetemedünk a többi ember használatára, ha valamelyiküknek fogytán a töltélnye, energiája, vagy esetleg meghal. A későbbi küldetések során viszont már lesznek olyan részek is, ahol kifejezetten minden emberünkre (vagy legalább kettőre) szükségünk lesz, hogy megoldhassunk a feladatot.





Nekem nagyon hiányzott a bevetések alatti zene. Igaz, hogy néha, nagyritkán megszólal valami halk muzsika, a legizgalmasabb részeknél, de egyébként síri csend van végig a játék során. Amikor már fél órája kóborol az ember a pályán, egy elveszett túszt keresve és már mindene teli van a játékkal, a készítőket is a másvilágra küldené, ha összefutna velük, akkor bizony nagyot dobna a morálon egy kis harci induló, vagy valami olyasféle. A grafikával úgy nagy átlagban meg voltam elégedve, mert voltak részek a játékban, ahol bizony tényleg mindent elkövettek a fiúk, hogy az úgy nézzen ki, ahogy annak kell, de volt, hogy ennek az ellenkezőjét tapasztaltam. Az őserdők kidolgozása nagyon a béka segge alatt volt, mert a levelekbe beleakadtak a katonák, az ágak mindamellett, hogy csúnyák voltak, még úgy is viselkedtek, mintha betonból lettek volna. Arról még nem is szóltam, hogy néha a túszok, akik követnek bennünket, beszorítanak az ajtó és a fal közé, és ilyenkor nincs más kiút, mint lepuffantani a őket, hogy ki tudjunk menni. Ez pedig ugyebár a játék végét jelenti. Szóval, az ilyen elfuserált részek és textúra hibák szokták lerontani nálam a grafikai pontszámokat. Ezeken kívül különösebb gond nem volt a programmal. Én mindenkinek tudom ajánlani, aki egy kommandós bőrébe szeretne bújni és ki akar próbálni egy igazi stratégiai, Doom klón játékot.

Endrédy Tibor



RAINBOW SIX

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ ÉRDEKES KOMBINÁCIÓJA A DOOMNAK ÉS A STRATÉGIAI JÁTÉKOKNAK
× EGYES PÁLYÁK NEHÉZSÉGE EL VAN TÚLOZVA, JÁTÉK KÖZBEN NINCS ZENE

78%

Michael Owen's WLS 2000

TALÁN MÉG A MICHAEL IS EZZEL JÁTSZIK?

Elöljáróban közlöm mindenkivel, hogy nem vagyok egy nagy focirajongó, nagy ritkán szoktam csak néha FIFÁ-zni a haverokkal, úgyhogy a Martin jól beválasztott, amikor rám bízta az N64-es Michael Owen's World League Soccer tesztelését. A propaganda szöveg szerint a játékban látható mozgásokat egytől-egyig Michael Owen-ről modellezték le, így valószínű, hogy a srác valami híres focista lehet, ha már az ő nevével akarják eladni a progit – de nekem laikusnak nem sokat mond .A játék elején egy gyönyörű intrót nem láthatunk. De komolyan, hogy az N64-es kazikon nincs hely videókra az oké, de azért a játékból összeollózott jelenetekből csinálhattak volna valami bevezetőt. Igaz, ennek hiánya nem befolyásolja a játék elbírálását, de talán jobban ráhangolódtam volna dolgokra.

A játék használja a memóriakártyát, de egy mentés több mint egy fél kártyát elhasznál, úgyhogy én kihagytam a mentést. Szóval főmenü. QUICK START GAME: gyors kezdés, olyanok válasszák ezt, akik rögtön játszani akarnak itt, ugyanis két véletlenszerűen kiválasztott csapat küzd egymással a gép alakította körülmények között. PLAY GAME: ezen belül hat féle bajnokság és a gyakorlás közt választhatsz. Van nemzeti liga, 32 csapatos kieséses Arcade kupa, körmérkőzéses bajnokság, világbajnoki résztvevők küzdelme, sima klubcsapatos bajnokság, de szerkeszthetsz magadnak is tornát minimum 26 résztvevővel, a Custom Competition-nál pedig a statisztikákat nézheted meg a különböző bajnokságokról kiesett csapatokról stb. A Practice-nél üres lelátok előtt ellenfél nélkül edzhetsz, begyakorolhatod a szögleteket, bedobásokat, szabadrúgásokat, a büntetőket és a különböző formációkat. Az irányításra nem akarok és nem is fogok részletesen kitérni, mert minden ott van a gépkönyvben feketén-fehéren. Legyen elég annyi, hogy alapban négy gomb használható és ezeket kell variálni. Attól függően, hogy épp támadsz, védekezel, vagy a levegőben van a labda mindig változik az irányítás, de a játékosok alkalmazkodnak a szituhoz is. Teszem azt egy magasabb labdát nem mindig mellel vesz le, hanem felugrik, és a levegőben passzolja tovább. Egyébként mindent meg fogsz találni benne, amit ma egy fociprogramban benne kell lennie, van kényszerítőzés, rövidpasszos játék stb. Gyakoroljatok sokat, szükség is lesz rá, mert elég nehéz a gépnek gólt rúgni. Mondjuk szerintem ez pozitívum nem úgy, mint a FIFÁ-ban, ahol középkezdés után rögtön begyalogolok a kapuba. OPTIONS EDITING: ezen belül betöltheted/kimentheted az állást, a Soundnál négyféle dolgon változtathatsz (a közönség moraját, a hangokat, a zenét és a kommentátor dumáját). A Controller Configaration-nál a joy gombkiosztását variálhatod át, alatta néhány vegyes dolgot állítgathatsz, pl.: meccsek időtartalma, visszajátszás stb. GAME RULES: a játék szabályain alakíthatsz, legyen-e les, bírók szigorúsága. ENVIROMENT: a meccsek körülményeit állíthatod be, ha akarod, játszhatsz a kedvenc pályádon (már ha a választható tíz között megtalálod) az igényeidnek megfelelő évszakban, napszakban és időjárási viszonyok között. Mielőtt elkezdesz egy meccset, még változtathatsz a taktikán, a formáción, a kezdő tizenegyen és a játékosok helyzetén. Pénzfeldobással döntik, el ki kezd, ezt a részt mondjuk a PS-ös UEFA Championship League-ből vették át. (Upsz, most elszóltam magam, lehet, hogy mégis csak szoktam focizni?)

Maga a játék az igényesebb kategóriába sorolható, a grafikája meglehetősen szép, és ami fontos nagyon éles! Azonban a játékosok mozgásával nem vagyok kibékülve, elég darabos és látszik, ahogy mozgásfázist váltanak, nincs folyamatosan megoldva a dolog, kicsit mindig megakadnak. Egyébként a játékosok egész aprólékosan lettek kidolgozva, azaz akinek az életben is körszakálla van, annak a játékban is azt rajzoltak. Azon kívül, hogy egész jól sikerült mindenképp alulmarad mondjuk egy FIFA-val vagy egy INTERNATIONAL-lal szemben a kidolgozatlansága miatt. Hiányoznak belőle az olyan finom dolgok, mint például ha a vonalon érek hozzá a labdához, ne menjen rögtön ki, ez pedig már a tavalyi FIFÁ-ban is benne volt. A gól utáni őrjöngési jelenetek is eléggé megkomponálatlanok, ráadásul a közönség minden gól után teledobálja a pályát színes papírfecnikkel, ez még egyszer-kétszer el is menne, de az állandó konfettieső egy csöppet már unalmas. A kommentátor szerintem elég vérszegény, észre sem fogod venni a különbséget, ha mondjuk véletlen kikapcsolod, ezzel szemben a hangok egész jól sikerültek, dudálnak, tapsikolnak szóval visszaadja egy meccs hangulatát. A pause menüben a megszokott dolgokat találod, mondjuk nem tudom, hogy képzelték a készítők, de összesen kétféle kameranézet van, ami finoman szólva is elég kevés. A játszhatóság egy sportjátéknál szerintem mindig akkor dől el, amikor egy másik emberi ellenféllel méred össze a tudásodat. Mi a haverokkal egész jól elvoltunk vele, végre gólt is tudtam lőni, mert a gép irányította kapusok kegyetlen jól védenek, nekik szinte lehetetlen betalálni. Összegzésként talán annyit mondhatok, hogy sok mindent beleraktak a játékba, de ez nekem még sem elég, mert minket, MAGYAROKAT kihagytak, na persze szőröstalpú szomszédainkat, akiknek esélyük sincs az Uniós csatlakozásra, betették. A játékban szereplő 200 klubcsapat közé igazán beférhetett volna legalább a Fradi. Na mindegy, talán majd legközelebb. Amúgy a játékkal nincs különösebb bajom, ha kitanulod az irányítási trükköket, egész csodadolgokat vihetsz majd végre, szóval, ha unod a FIFÁ-t tegyél egy próbát vele, nagyot nem csalódhatsz.











MICHAEL OWEN'S WLS 2000

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

14 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK
✓ SEMMI KIEMELKEDŐ, DE JÁTSZHATÓ
× EMBEREK MOZGÁSA, NÉHA SIKERÜL LEFAGYASZTANI

80%

A nagypapa olvas, a gyerekek körülülik. Állítólag izgalmas a könyv, de az öreg mégis elalszik olvasás közben. A gyerekek viszont annál inkább fellelkesülnek. Merthogy egy bizonyos táblás játék szabályairól hallhattak. Rögtön hozzá is látnak a játék megszervezésének...

Nos, ezzel a jelenettel "köszön be" a legújabb Rugrats-játék. Ha valakinek idegenül csengene a cím, elmondanám, hogy a magyar TV-csatornákon Fecsegő Tipegők néven futó rajzfilmsorozatról (pontosabban annak szereplőiről) van szó. Az intro elég igényes (mármint abból a szempontból, hogy végig beszélnek a karakterek), és ugyanakkor elég találó is. A Rugrats: Treasure Hunt ugyanis egy olyan játék, amin valószínűleg csak a kétéves gyerekek nem alszanak el. Szörnyen béna és unalmas, amin még a jól csengő Rugrats licenc sem segít.

Tévedés ne essék: én nem a táblás játékok ellensége vagyok – csak ezé a játéké. A Mario Party például remek móka volt, olyan társasjáték, amivel még a gép ellen is öröm volt játszani. A mezőkön lépkedve minden pillanatban újabb és újabb al-játékokban próbálhattunk szerencsét, s legfeljebb csak úgy a 20-30-adik lépésnél kezdett ismétlődni a dolog. Ezzel szemben lássuk, mi a helyzet a tipegőkkel!

Megtekerjük a dobókockaként funkcionáló csörgőt, lépünk, s egy mezőre érkezünk, ahol kekszet kapunk. Lépnek a többiek (amit muszáj végignéznünk), ismét pörgetünk, lépünk: ezúttal meg elveszik a kekszeinket. Aztán végre olyan mezőre érkezünk, ahol történik is valami. Már amennyiben "valaminek" lehet nevezni, hogy benézhetünk az adott szoba egy-egy berendezési tárgya mögé. Szóval ennyiből áll a kincskeresés: a megfelelő mezőre lépni, s aztán szétnézni itt-ott...

A játék olyannyira primitív, hogy egy oldalban komplett leírást tudok róla nyújtani. Íme:

Először is választanunk kell egy helyszínt a három közül, ami három "küldetést" jelent. Mármint olyan szinten, hogy éppen az azték királynőnek öltözött Angelica, vagy a Nagypapa kincseit kell keresnünk, esetleg édességeket kívánunk gyűjteni egy képzeletbeli őskori cukorszigeten. A kincskeresés lehet kooperatív, de lehet szabad versenyes is. Angelica, az azték királynő pályáján együttműködnek a gyerekek, míg a másik két pályán rivalizálnak. A nagyfater tengeralatti pályáján ha két gyerek találkozik, "véres" összecsapásra kerül sor - kő, papír, olló formájában. (A gyengébbek kedvéért: a követ acélgolyó szimbolizálja, a papírt zászló, az ollót pedig kard.) Aki nyer, az elveheti a vesztes fél egyik kincsét. A játékosokon kívül van egy-két fixen a gép irányította, "nem játékos" karakter is. Angelica az első pályán elhappolja előlünk a kincseket, viszont Susie és a nagypapa a segítségünkre lesz a tenger alatt. Az öregtől kekszet kapunk, Susie pedig néhány keksz fejében keresés nélkül megtalál nekünk egy-egy kincset.

A cukorsziget egy központi szigetből áll és négy kisebb helyből, míg a másik két tábla három méretben áll rendelkezésünkre. (Érdemes kisebb táblát választani, különben még unalmasabb lesz végigjárni a sok egyforma helyszínt.) A hely meghatározása után karaktert kell választanunk (Tommy, Chuckie, Lil, és Phil közül), majd jön egy közjáték (az introhoz hasonló színvonalon), ami bemutatja a küldetés előzményeit, s már pörgethetünk is. Értelemszerűen annyit kell lépni, amennyit a számláló mutat, kivéve, ha a "set spinen" állt meg: akkor 1 és 6 között bármennyit mehetünk. A legáltalánosabb mezők az első két pályán a következők: plusz vagy mínusz energia/keksz, keresgélés. Utóbbira lépve ha iránytűt találunk, onnantól bármerre (azaz visszafelé) is léphetünk a táblán. Ha csavarhúzóra lelünk, azzal ki tudjuk nyitni a titkos járatokat. Végül a nagyító is hasznos dolog: a keresés mezőre lépve egyszerre két rejtekhely mögé is bekukkanthatunk vele. Porcicák, pontosabban (angolosan) pornyulak jelennek meg azokon a helyeken, ahol nincs semmi. A Dilt ábrázoló mezők szintén elég gyakoriak: ha nem vagyunk megelégedve a táblával, Dil gondoskodik róla, hogy összekeverje a mezőket.

Minden lépés a megtett út arányában energia-levonással jár. Csak az ajtómezőkért nem von le a játék, amikkel a szobák között közlekedhetünk. A szobák közötti másik út a gyerekszobán át vezet, aminek szintén van külön mezője. A gyerekszobába jutunk akkor is, ha elfogy az energiánk, és anyuci pihenni visz minket...

A homokozók az után bukkannak fel, hogy egy adott szobát már teljesen kifosztottak a játékosok; értelemszerűen tehát a "keresés" mezőket váltják fel. A homokozóban a játékos védve van a többiektől.

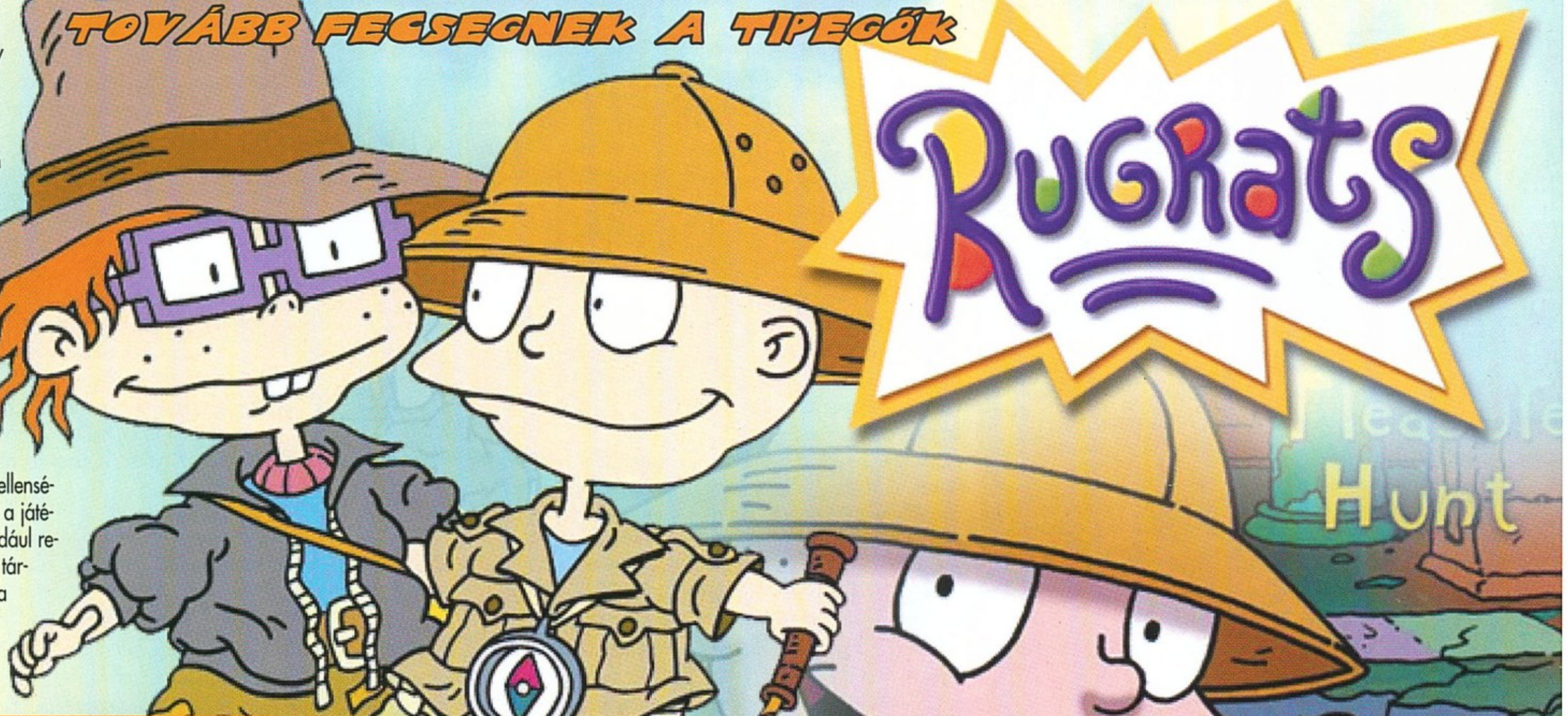
A cukorszigeteken kissé megváltoznak a szabályok: nincs energia, és nincs keresgélés se, azaz csak az édességek számát kell növelni. (Magyarán a játék extra unalmas.) Van viszont néhány különleges mező: a szerencsénktől függően vehetünk, vagy elvehetünk másoktól tárgyakat, kulcsokkal ajtókat nyithatunk más zónákba, stb.

A fordulók közti menü fontos szerepet tölt be – főként az első két táblán. Ugyanis nem csak pörgetni lehet, hanem lehetőség van cserebérélni kekszet és energiát, meg lehet nézni a teljes térképet, játékkártyákat lehet felhasználni, és végül megtekinthetjük az aktuális állást. (A cukorszigeten kártyák és keksz híján csak ez az utóbbi aktív.) A kártyákat speciális mezőkön vehetjük. Nagy részük azt a célt szolgálja, hogy elküldjük/odahívjuk a riválisainkat az aktuális szobába, de létezik két másfajta trükk is: a Reptar kártyával egy sérthetetlen szörnyeteggé változhatunk, a Set Spinnel pedig tetszőlegesen léphetünk.

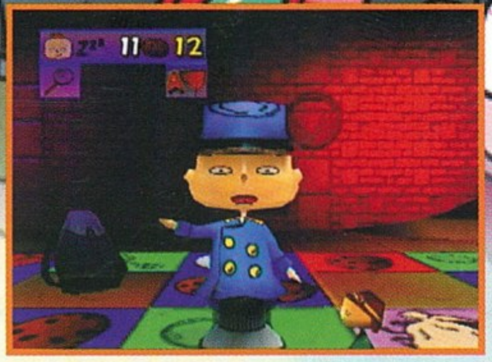
Azt hiszem, ezzel mindent el is mondtam, amit kell. Azon persze nem csodálkozom, ha a leírtak elolvasása után most felteszitek nekem a kérdést, hogy ebben mi az élvezet? A válasz egyszerű: semmi. Társasjátéknak szörnyen kevés ez az ún. kincsgyűjtögetés az energia szinten tartásával kombinálva. Legfeljebb az elvakult Rugrats-rajongók okozhat néhány kellemes percet, bár ahhoz nagyon elvakultnak kell lenni, mert a gyenge lábakon álló játékmenet túl a kezdetleges grafikát is nehéz nem észrevenni. Egyszerű textúrák mindenütt, s az animációk sem képviselnek magas színvonalat. Az ilyen játékok inkább tönkreteszik, semmint öregbítik egy népszerű rajzfilm hírnevét.

V.Z.

TOVÁBB FECSEGNEK A TIPEGŐK











RUGRATS: TREASURE HUNT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: NINCS
RUMBLE PAK

✓ AZ EREDETI KARAKTEREK AZ EREDETI (ANGOL) HANGJUKON SZÓLALNAK MEG
× VONTATOTT, UNALMAS, PRIMITÍV TÁRSASJÁTÉK

30%

LÖKHAJTÁSOS ŐRÜLET
JET FORCE GEMINI

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy Goldwood nevű bolygó, melyet aranyos kis szőrmók manók népesítettek be. Kunyhókban laktak, nem túl fényűzően, ám boldogan, békességben éltek. Azonban egy nap, amikor épp a tűz körül táncoltak a vallási vezetőjük vezényletével, minden megváltozott. Egyszer csak valami ismeretlen dolog tűnt fel az égbolton, majd hirtelen egy döbbenetes acélmonstrum csapódott be, s szerencsétlen papból pép lett. Kisvártatva az ormótlan tárgyon ajtó nyílt, s túlméretezett hangyák lépdeltek elő – fegyverrel a kezükben. Minthogy a manók mindig is megrögzötten békeszeretőek voltak, nem tudtak mivel védekezni – még egy flakon Chemotox sem akadt kéznél. Az idegenek így akadálytalanul a falvak feldúlásába fogtak, s mindenkit összeszedtek, hogy mesterüknek, a gonosz Mizarnak a rabszolgákat szállítsanak. A zsarnok Mizar azonban elkövetett egy hibát...



A galaktikus Szövetség mindeddig szemet hunyt a hódításai felett: "Csak egy újabb zsarnokocska. – mondogatták. – Had legyen egy pár apróbb bolygólya, idővel majd megnyugszik." Mizar katonái azonban most a közelben cirkáló Jet Force Gemini járőrhajót is ostrom alá vették. A hajó személyzetének, Junonak, és ikernővérének, Velának így nem maradt más választása, minthogy szembeszálljanak az agresszorral...



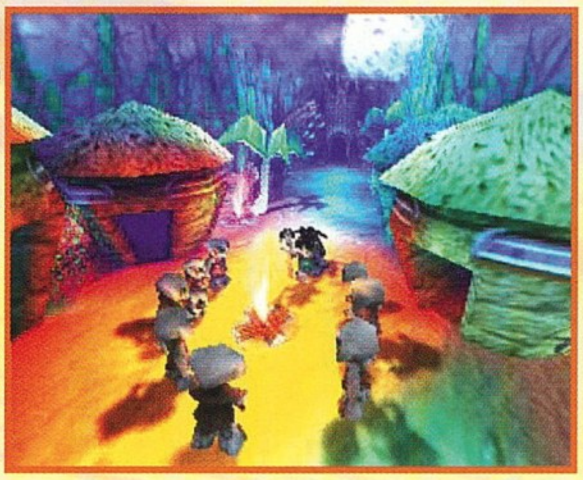


A TÜRELMÜNK ELSŐ GYÜMÖLCSE

Szomorú, de több mint másfél évet kellet várnunk, hogy a Nintendósok kedvenc cége végre ismét megjelenjen valamivel. Igaz, szerencsére vigasztalhat minket a tudat, hogy a Rare most egyszerre három nagy dobással is bombáz minket. A Jet Force Gemini közülük az első – és ez még csak a kezdet! (Ha pedig ez a kezdet, akkor vajon milyen lesz a Perfect Dark és a Banjo 2?!)



A Jet Force Gemini egy kőkemény lövöldözős őrület, de abból a fajtából, ahol gondolkodni is kell. A szépen animált harcosunkat repkedő testrészek, fröccsenő belsőségek között találjuk, de az ízeltlábúak nem csak meghalni tudnak látványosan, hanem harcolni is. Nem csak eszeveszettül támadnak, hanem fedezékbe bújnak, menekülnek – a komolyabb katonák pedig még pajzsot is használnak. Aztán vannak orvlövészek, akik a magasból lesnek ránk – őket éppen ezért manuálisan kell becéloznunk. A manuális célzásnál csaknem first person nézetbe ereszkedik le a kamera, s az irányítás is megváltozik: olyan lesz, mintha a Turokkal játszanánk.



A Jet Force csapat három tagból áll, azaz három különböző karaktert irányíthatunk, három eltérő képességgel. Az egyes helyszíneket éppen ezért többször is be kell járni, hiszen akadnak olyan elágazások, ahová csak az egyik vagy a másik figurával lehet bemenni. Junonak az különlegessége, hogy akár a láván is tud járni. Ha viszont valahol a víz alá kell merülni, akkor Vela az ideális választás. A csapat harmadik tagja: a különítmény kabalakutyája, Lupus. Ez a genetikailag kifejlesztett eb a csapat teljes értékű tagja: ugyanúgy használja a felvehető fegyvereket, mint a többiek. Sőt, van amit csak Lupus tud: ha kétszer nyomjuk le az ugrást, néhány másodpercig egy jetpacket aktiválhatunk.

Noha egy akciójátékról van szó, a Jet Force Gemini eseményei egy szépen megkonstruált cselekményszálat követnek. Ezért ne csodálkozzon hát senki, ha legelőször – a Pause menü Character pontjánál – még csak Juno választható. Mert ahogy az intro is bemutatja: a hajót ért támadás során a többiek előre mennek, s onnantól nem tudjuk, mi van velük. Megérkezünk Junoval a Goldwoodra, s a helybéliektől szerzünk tudomást a fejleményekről. Itt jegyzem meg: remek megoldás, hogy a beszélgetések során az elmesélt történeteket vizuálisan is megtekinthetjük. Például a manók királyát kérdezgetve végignézhetjük, miként kezdődött az invázió. Később szintén egy beszélgetés során tudjuk meg, mi történt Velával: elfogták és bebörtönözték. Itt még a hasznunkra is válik a "videó-beszámoló", hiszen így tudjuk, nagyjából merre kell keresnünk őt. (Az idegen hajón a szanaszét eldugott kapcsolótáblákat kell szétlőnünk, hogy a cellák energiarácsát kikapcsoljuk...)

EGYSZERŰ ÉS ÁTLÁTHATÓ

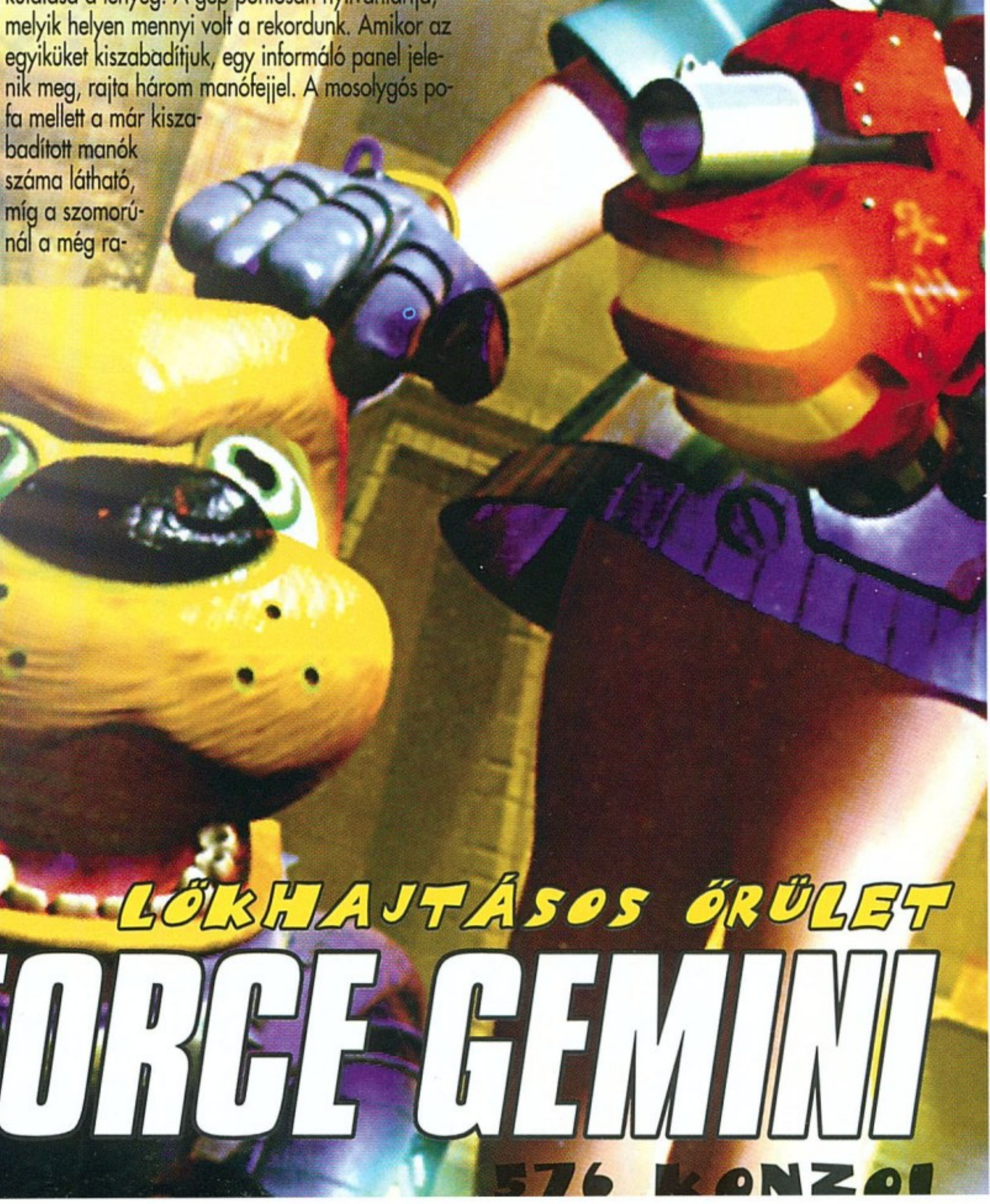
Hiába: a Rare nem felejtette el, hogyan kell játékot készíteni. Lépten-nyomon olyan megoldásokba botlunk, amik a játékos kényelmét szolgálják. A megtisztítandó területek kisebb régiókra vannak felosztva, s ameddig ezek határain belül maradunk, addig nem termelődnek újra az ellenfelek. (A lőszeresládák és a pénz viszont igen: csak ki kell menni a szobából, és vissza.) A harcokat követően tehát nyugodt körülmények között vizsgálhatjuk át a terepet. Az egyes körzeteken belül a manók felkutatása a lényeg. A gép pontosan nyilvántartja, melyik helyen mennyi volt a rekordunk. Amikor az egyiküket kiszabadítjuk, egy informáló panel jelenik meg, rajta három manófejjel. A mosolygós pofa mellett a már kiszabadított manók száma látható, míg a szomorúnál a még raboskodóké. Az a legrosszabb, ha már az áthúzott fejből is van egy pár: az ugyanis a megölt manókat jelöli. Az óriáshangyák nem törődnek az ártatlan rabszolgákkal, sőt néha mintha direkt idegesíteni akarnának minket azzal, hogy kivégzik őket. Ám a veszteségek szerencsére visszaállíthatók: ha ugyanis újrakezdünk egy pályarészt, újratermelődnek a kis szőrmókok is.

Hogy könnyebb legyen a tájékozódás, a pályákon mindenütt színes jelzések igazítják útba a játékost. Az ajtók felett zöld jelzés látható, ha az előre visz, és piros, ha visszafelé vezet. Az "előre" alatt azt az irányt kell érteni, amivel az űrhajónkhoz jutunk – ugyanis űrhajóval távozhatunk végül a helyszínekről. Ezen kívül az is fontos, hogy a már említett körzethatárokkal is tisztában legyünk. A határokat színes lámpák jelzik. Zöld fénysugár jön fel a földből, ha új régióba lépünk; piros, ha éppen elhagyjuk az adott területet; végül piros és zöld egyszerre, ha két régió közvetlenül határos egymással, azaz nincs köztük semleges helyszín.

Az ajtók több kategóriába sorolhatók, aszerint, hogy milyen zár tartozik hozzájuk. Az ajtók túlnyomó része akkor nyílik, amikor az aktuális helyszínen minden ellenséges katonát kinyírtunk, a színes zárakhoz pedig értelemszerűen megegyező színű kulcskártyák kellenek. Vannak olyan ajtók is, amiken keresztül csak Floyddal, a robottal tudunk átjutni.

FEGYVEREK ÉS EGYEBEK

Összesen 10 helyszínen, különböző bolygókon, illetve hajókon kell a rabszolgatartást felszámolnunk. Menet közben utazgatni a Pause menü map opciójával tudunk. Legalábbis akkor, ha a történet ezt "engedélyezi". Mert mondjuk ha éppen fellógunk az idege-



nek hajójára Lupussal, nem tudunk csak úgy bármikor távozni onnan.

Mizar palotájához közeledve egyre agresszívabb, és főként szívósabb ellenfelekkel kell megküzdenünk, ami óhatatlanul maga után vonja a fegyverkészletünk bővítésének szükségességét. Új fegyvereket vagy speciális (villogókkal ellátott) ládák felnyitásával szerezhetünk, vagy egy másik szereplőtől kaphatunk. Sajnos valamennyi fegyvert külön fel kell venni valamennyi karakterrel. A pisztolyunk az elején még nagyon hatásosnak bizonyul, de már ott megmutatkozik, hogy sorozatok eregetésekor hamar lemerül, és sokáig töltődik. A megoldást a géppisztoly beszerzése jelenti. Ez már csak azért is fontos, mert vannak olyan zárak is, amikhez se nem irtó hadjárat, se nem kulcskártya kell, hanem megfelelő tűzerő. Amikor az ilyen zárra tüzelünk, egymás után hajlanak be rajta a reteszek, s a pisztoly sorozata túl rövid a teljes sikerhez. A géppisztoly tehát nélkülözhetetlen. Csak hát egy kicsit nagy a szórása. A pontos lövésekhez inkább a plazma-shotgun válik be, amit ráadásul gerjeszthetünk is. Ami a további fegyvereket illeti, hát van bőven választék. Íme az arzenál: tripla rakétavető, célkövetős rakéta, mesterlövész puska (természetesen zoomolható nézettel), lángszóró, elektrosokk, gránát, célkövetős shuriken (a falakba állt csillagokat ráadásul újra fel lehet venni), akna, távirányítós akna, repeszgránát, és (bár ez nem igazán fegyver) világító láng.



Lőszerutánpótlásról két forrásból gondoskodhatunk: a terepen szanaszét heverő lőszeresládák felvételével, avagy az ellenfeleink muníciójának elkobzásával. Amikor meghal egy ellenséges katona, messzire hajítja a fegyverét: azt kell megkeresnünk. Itt egy újabb zseniális húzást tapasztalhatunk a Rare részéről: az ellenségtől olyan lőszert vehetünk el, amilyenre éppen szükségünk van. Csak ki kell választanunk, melyik fegyvert akarjuk betárazni, s úgy felvenni az elejtett puskát.

Az egyéb felvehető cuccokat tekintve az ilyen játékoknál megszokott kellékekre lehet számítani. Az életerőt drágakövek jelentik, melyek maximális számát a ritkán fellelhető foglalatokkal növelhetjük. Ezen kívül jelen van a játékban a pénz is: a tokenjeinkért speciális konzoloknál lőszert vásárolhatunk, máshol meg különleges taposókapcsolókat működtethetünk velük. Utóbbiakkal például ideiglenes képességek birtokába juthatunk (többek között láthatunk a sötétben), vagy akár bonusz-pályákra kerülhetünk (ha már megvan Floyd, a robot). Elvétve totemoszlopokra is bukkanhatunk: ezek a Multiplayer módra vannak kihatással. Új szereplőket vagy arénákat aktiválhatunk velük.



A SKALPVADÁSZ

Az amúgy is elég intenzív öldöklésbe sajátságos színt visz, hogy gyűjthetjük a "skalpokat" – gyakran megesik, hogy az ízeltlábúak feje a porba hull, s ezeket felvehetjük. Sőt, még a hullákat is "megdolgozhatjuk". Ugyanis mielőtt még eltűnnének, legyek lepik el őket, s ez alatt beléjük tüzelve még leszaggathatunk egy-egy újabb fejet. Az effajta gyűjtögetés persze nem csupán a "horror" kedvéért van. A Rare a jó ötleteket szerencsére sosem cseréli le, úgyhogy a Jet Force Gemini átvette a Goldeneye jól bevált cheatrendszerét. Ha elég sok fejet gyűjtünk be, és elég sok manót szabadítunk ki, a teljesítményünket különböző csalások lehetőségével jutalmazzák.

A játék motorja állítólag a Banjo-Kazooie enginején alapszik, és ezt a terep kidolgozottsága igazolni is látszik. Néhány alkalommal igen tágas, nyílt terepre kerülünk, s még olyankor sincs ködösítésnek semmi jele. Igaz, az eseménydús jeleneteknél viszont akad egy kis szépséghiba. Amikor négy-öt hangya rohangál a képernyőn, plusz még gránátok is robbannak nem éppen csúnya effektussal, bizony megmegakad a képfrissítés, ami sajnos a játszhatóságra is hatással van. Azonban mindez csak egy apróság, ami vajmi keveset ront az összképen. Mert amúgy minden nagyon tuti, és főként nagyon játszható az anyag. Ott van például a continue-rendszer. Ha el is vesztjük az összes életünket, csak az aktuális bolygó legelejére kerülünk vissza. A főellenségeknél pedig extra kedvezmény jár – végtelen ideig próbálkozhatunk velük. A bazinagy főgonoszoknál egyébiránt oda kell tüzelnünk, ahol sikerül egy sebezhető pontot találni rajtuk - vagyis ahol a célkereszt pirosra vált.





Összefoglalásképpen immáron sokadszorra mondhatjuk el: a Rare ismét bizonyított. Bár a Jet Force Gemini csupán egy "sima" akciójáték, s nem akkora név, mint mondjuk az FPS-ek terén a Goldeneye, stílusában mégis az egyik legjobb N64-en – le a kalappal a fejlesztők előtt.

V.Z.



JET FORCE GEMINI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

✓ INTELLIGENS ELLENFELEK, JÓL KITALÁLT JÁTÉKMENET
× ELVÉTVE KÉPFRISSÍTÉSI PROBLÉMÁK MERÜLNEK FEL

90%

RONDA MONSTRUMOK RONDA VERSENYE

MONSTER TRUCK MADNESS 64



Hogy mire jó hatalmas kerekeket szerelni egy autóra, azt jobbára csak az amerikaiak tudják. Mint ahogy azt is, mi abban a szórakozás, amikor két melák püföli egymást, de csak műpofonokkal. A Monster Truck Madness 64 éppen ezért tipikus amerikai játék. Hiszen húsz dögös Monster Truck a főszereplő, melyek a legnagyobb pankrátorok "színeiben" pompáznak.

Igazándiból ez a Microsoft játék nem egy új darab. PC-re tavaly jött ki a Monster Truck Madness 2, s ennek a konverziójával van most dolgunk. Az átirat azonban egész szépen sikerült. Még ha nem is ez a legjobb autóverseny N64-re, irányíthatóságát és grafikáját tekintve ott van az első tízben.

A PC-s verziótól eltérően az MSM64-ben inkább a játéktermi hatást helyezték előnybe, azaz nincsenek műszaki paraméterek és egyéb beállítások. Jóformán csak játéktípust, meg nehézséget kell választani, és már indulhatunk is. Játéktípusból három is akad: különálló menet, csatározgatás, és továbbjutásos rendszerű verseny. Ez utóbbival úgy tűnik, valamennyire áthidalták a PC-s változat legnagyobb hiányosságát, ahol egyszerűen tét nélkül mentek a futamok. A "Circuit" módnál csakis elsőként jutunk tovább. 10 pálya van összesen, ám közülük csak azokon indulhatunk, amiket a választott nehézségi szint engedélyez. Ahhoz tehát, hogy az összes pályát lássuk, a legnehezebb fokozaton kell győznünk.

A kihívás persze versenyről versenyre keményedik. Kezdetben még majdnem teljesen sima terepen autózhatunk, az 5-6-odik pályától viszont folyamatosan vagy épp felfelé kapaszkodunk, vagy éppen ugratunk. A terep vadregényessége abban is megnyilvánul, hogy az út néha nem is folyamatos – mondjuk egy szakadék szeli ketté. Nem is célszerű mindig a kitaposott utat választani. Minthogy a lényeg csupán annyi, hogy mindig áthaladjunk a következő ellenőrzési ponton, ahhoz senkinek semmi köze, milyen úton jutottunk el odáig. Ha felfedezünk egy trükkös levágást, jócskán ráverhetünk a többiekre.

Egy másik "csalási lehetőség", ha fegyvereket vetünk be. Bizonyos helyeken igen mókás eszközök bukkannak fel, melyekkel erőteljesen javíthatunk a pozíciónkon – főként merthogy a többiek nem használják őket. A légpárna talán a legjobb: mintha csak a Vissza a Jövőben elevenedne meg újra, a kerekek becsukódnak, s "ezerrel" repülhetünk előre. A pajzzsal a lökdösődések ellen fegyverkezhetünk fel: aki csak hozzánk ér, azonnal ellökődik. Szintén a tumultusok elkerülésére használható a láthatatlanság, ami nem csak láthatatlanná, de anyagtalanná is teszi a kocsit – tehát átmehetünk a többieken. A kicsinyítő bomba egy alattomos eszköz: ideiglenesen apró játékautókat varázsolhatunk az ellenfeleinkből. Na persze a sima rakéták sem túl sportszerűek, melyekkel szó szerint az égbe repíthetjük az előttünk haladókat. A hátunk mögött törtetőknek szintén kedveskedhetünk – mármint ha találunk egy olajoskannát valahol. Végül van két veszélyesebb extra is, melyeket meggondolandó, mikor használjuk. A rugóval könnyen kiugorhatunk a pályáról, a nitrot pedig csak hosszú, egyenes szakaszokon érdemes bevetni.

Az MSM64 többjátékos módozatai különösképpen jól sikerültek: ezeket találjuk az említett csatározgatás (Battle) címszónál. Speciális arénákban focizhatunk vagy hokizhatunk, "enyém a vár" típusú játékot játszhatunk, továbbá választható rendőrös üldözés is, ahol a rosszfiú célba érését kell a zsaruknak megakadályozniuk, és van ennek a fordítottja is, ahol fogócskázni lehet. A fogócskánál az a nyerő, aki minél többet kockáztat, de mégsem kapják el.

Ami a játék grafikáját illeti: dicsérni és szapulni egyaránt lehet. A kasztni szépen fénylik. A gumik hatalmas barázdái mindenütt nyomot hagynak a földön. A belső nézet 3D-s, s a műszerfalon klasszul változnak a fényviszonyok. Azonban az autók nem verik fel a sarat, s nem koszolódnak. A terepről szintén felemás dolgokat lehet elmondani. A textúrák elnagyoltak, s a játék nem használ bővítőt. Ráadásul agyon van filterezve minden, magyarul tök homályos a kép. Olyan, mint a korai N64 játékok. Ugyanakkor extra látványosságként néhol hordókat lehet elsodorni, vagy ki lehet dönteni acélkerítéseket, amik ráadásul nem csak esztétikai szempontból érdekesek: merthogy útakadályt képeznek. Sokat dob a látványosságon az is, hogy mindenhol négy napszak lehetséges, kezdve a rikító napsütéstől a koromsötétségig. A legsötétebb időben szinte csak az orrunkig látunk – pontosabban addig, ameddig a fényszórónk visz. S még változhat az időjárás is. A tiszta időn kívül van eső, hó és köd. A havazás talán a legpoénosabb, hiszen a hó a szemünk előtt fedi be a tájat. Ami egyébként kissé kellemetlen, mert hirtelen csak azt vesszük észre, hogy eltűnt az út. A hideg továbbá a víz halmazállapotára is kihatással van: minden tó befagy, s jégen csúszkálhatunk.





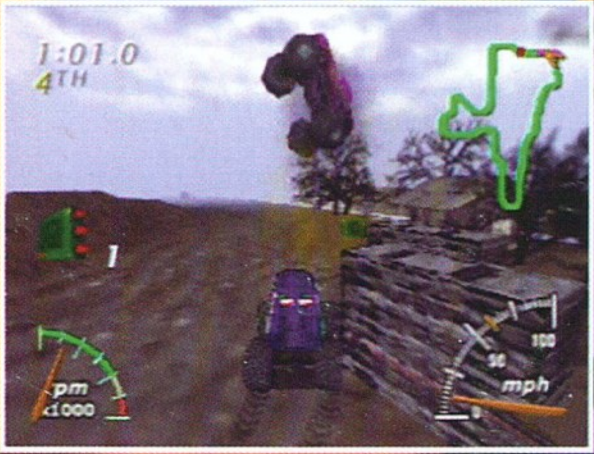
Sok helyen negatív kritikával illették a program játszhatóságát, ám én nemigen tudom az ilyen kritikusok mit várnak egy Monster Trucktól. Szerintem a hibái ellenére (amiket mindjárt fel is sorolok), az engine elég szépen visszaadja a való élet fizikai törvényeit – a Monster Truckok nagyjából úgy bukdácsolnak, ahogy az "szabályszerű". Az már más kérdés, hogy a fizika törvényei néha meglepő fordulatot vesznek. Előfordul, hogy egy egyszerűbb ütközésnél "kilométerekre" csapódunk le. Egyszer meg azt figyeltem, hogy valami elsüvít mellettem, de olyan sebességgel, mintha puskából lőtték volna ki. Egy hordó volt az, amit valaki hátam mögül lökött meg... Valami bug lehet a dologban. A másik sokat kifogásolt dolog: a gravitáció. A többmázsás monstrumok úgy repkednek, s úgy dobódnak meg még az apróbb bukkanókon is, mintha csak a holdon lennénk. Ezt azonban nem igazán vettem zokon, mivel így viszont olyan kihívások teszik érdekessé a játékot, mint mikor mondjuk egy egész dombot kell átugratni. Szóval miután megszoktam ezt a "könnyedséget", és ráéreztem, milyen apró kormánymozdulatokkal kell forgatni a hatalmas kerekeket, egész reálisnak tartottam a körülményeket.

A zenék elég vadak – jól passzolnak a járművekhez. A hanghatások is rendben vannak: üvöltenek a motorok, na meg a kommentátor is. A kártya kapacitásából még néhány poénkodásra is tellett: a dudával átellenes gombbal bizonyos "sörgőzös" hangokat hallathatunk.

Én személy szerint jól elvoltam az anyaggal. Abban azonban biztos vagyok, hogy nem mindenki érez majd hasonlóan. Ezért még egyszer hangsúlyozom: ez nem egy mindent bele verseny, ahol padlóig lehet taposni a gázt. Aki sebességre vágyik, meg passzosan forduló kocsikra, felejtse el ezt a játékot.

V.Z.





MONSTER TRUCK MADNESS 64

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
MENTÉS: KÓDSZAVAKKAL
RUMBLE PAK

✓ AKI MINDENÁRON MONSTER TRUCK-OT AKAR VEZETNI, ENNÉL JOBB JÁTÉKOT NEM TALÁL

× NINCS KIFORROTT BAJNOKSÁG MÓD, S A KÓDSZAVAS MENTÉS IS ELÉG PRIMITÍV

81%

A múlt hónapban nekem volt szerencsém tesztelni az N64-es Rayman 2-öt, és mint a cikkből kiderült a játékkal és a fejlesztőivel az UBI Soft-tal is nagyon elégedett voltam. E hónapban egy másik UBI játékot kaptam kézhez – a TONIC TROUBLE-t – és a Martin kiadta a parancsot: egy oldal az újságba és egy 15000 karakteres végigjátszás a KÓD-X-ben. Nos, annyit már most az elején elmondhatok, hogy amennyire jó véleménnyel voltam a Rayman 2-ről, annyira lesújtó a véleményem a Tonic-ról. Már rögtön az introval gondok vannak, valahogy túl erőltetett, túlságosan is debil. A játék főhőse Ed – aki egyébként egy csokornyakkendős hülyegyerek – addig-addig szerencsétlenkedik, míg sikerül az alant elterülő világra rászabaditania egy félőrült hatalommániás Vikinget. Nincs hát mit tenni, helyre kell hoznia a hibáját mielőtt még késő lesz, így hát egyből a helyszínre siet, és innentől kezdődik a kaland. Szóval a Rayman-hez hasonlóan a Tonic is egy 3D-s mászkálós játék, csak épp a gyengébbik fajtából. Le sem tagadhatná a Rayman 2-höz való hasonlatosságát, mert kezdve a pályák felépítésétől egészen a főszereplőig egy nagy koppintás, pl.: ugyanúgy van ebben is csúszkálós rész, vagy hogy ebben a világban sincs az élőlényeknek karjuk és kezük, ami mondjuk egy Rayman-ben oké, de itt inkább elgondolkodik az ember, hogy mintha ezt már láttam volna valahol... Na, de fejezzük be a hasonlítgatást és evezzünk más vizekre. Az options-ben minden megtalálhatja a számítását, már aki nem számít többre, mint hogy a nyelvet és a hangokat állítgathatja. A Load Game egyértelmű, a New Game-nél kezdhetsz új játékot. Miután a "szánkózós" rész után sikeresen átteleportálodtál



az első világba, rögtön egy kékhajú hölgyemény karjaiba futsz, ő Suzy és első feladatod az lesz, hogy kiszabadítsd az apját, a doktort. Rajta kívül ketten fogják még utadat egyengetni, XZY a titkosügynök és a szóban forgó professzor, azaz a Doc. Tőlük idővel az útbaigazításon kívül új világtérképeket, mozdulatokat kaphatsz majd, de előfordulhat az is, hogy a már meglévő térképeken hívják fel valamire a figyelmedet. Ha már itt tartunk gyorsan felsorolom milyen mozgásokra is képes Ed. Van futás, ugrás, tud úszni is, az első főellenség leverése után kapunk egy botot, amit többféle dologra is használhatunk, verekedhetünk vele vagy a földbe szúrva (ahol erre lehetőség van) kapcsolókat aktiválhatunk. Az R-rel olvashatunk, beszélgethetünk, illetve kapcsolókat nyomogathatunk, a későbbikben azonban több különleges képességet is kapunk majd. Repülhetünk a csokornyakkendőnkkel, használhatjuk a botot, mint fúvócsövet, vagy mint egy rugót, de a speciális búvársisakkal lemerülhetünk a víz alá is. Lesznek majd olyan platformok melyeken egy-egy lény képe figyelhető meg, ezekre állva – ha már megvan a kaméleon



képességünk – az R-rel felvehetjük az ábrán látható élőlény alakját. A pályákon elég gyakran találkozhatsz majd kék parkolóórákhoz hasonló gépekkel, ezeknél az R-t használva Ed pattogatott kukoricát töm magába és rövid ideig átváltozik szuper Ed-dé. Ilyenkor sérthetetlen és szét tudjuk törni vagy feszíteni az ajtókat eltorlaszoló akadályokat. Az irányítással kapcsolatban érdemes még megemlíteni a kamerakezelést, ebből ugyanis három fajtát állíthatunk be. A Static módnál a kamera nem helyezkedik automatikusan Ed mögé, ha megáll, a Dynamic-nál igen, az 1 Second Mode-ban pedig csak egy másodperc múlva áll be az operatőr a főhősünk háta mögé. Miután kiszabadítottuk a dokit a játék abból fog állni, hogy a világokat bejárva összeszedjük azt a harminchat tárgyat, ami a profnak kell a GÉP-hez. Persze a tárgyakat nem lehet csak úgy össze-vissza gyűjtögetni, minden világban egy-egy fajtából hat darab található (pl.: rugó, malacpersely, dominó) és ha sikerült mind összeszedni a kellő mennyiséget, akkor mehetünk tovább egy új pályára (már csak azért is keresgéljetek szorgalmasan, mert a tárgyakért cserében általában olyan új cucc vagy speciális mozgás jár, amit a következő pályán kell használni, röviden ezek nélkül lehetetlen továbbjutni). A tárgyakon kívül érdemes még a hőmérőket is gyűjtögetned, tíz darab után ugyanis egyet ugrik a higanyszál, azaz egy egységgel növekszik a maximum életeröd. A győzelemhez elengedhetetlen még 160 darab gyógyszer begyűjtése is, mert csak ezután leszel immúnis a világot megfertőzött méregre. Mondjuk a gyógyszerek csak úgy el vannak szórva az úton, tehát nem nehéz begyűjteni őket. Ha teljesíted az összes pályát, és mindegyik cuccot megszerezted, a dokinak sikerül majd befejeznie a GÉP-et, amivel aztán felteleportál az "őrült Toronyba", ahol is legyőzve a főgonosz Grögh-öt mindenki boldog lesz. Maguk a pályák elég könnyűek, a legtöbb lineáris, ezért aztán eltévedni szinte lehetetlenség, szóval nem lesz egy nagy agytorna. Viszont elég ízléstelenül néznek ki, és az egész játékban az zavart a legjobban, hogy egy elcseszett elvont világban játszódik. Egyszerűen nem tudok egy olyan játékot komolyan venni, ami úgy néz ki, mint egy óvodás kifestő könyve, rikító színek összevisszasága és akkor még az ellenfelekről nem is beszéltem. A legtöbbje ZÖLDSÉG, hát nem is tudom kinek van kedve mondjuk egy vasvillás paradicsom, egy harapós répa, vagy egy köpködő csöves kukorica ellen harcolni, hogy az odaégett kétszersültekkel bombázó kenyérpirítókról ne is beszéljünk. Ha ehhez hozzávesszük a buta pályákat és a nem mindig működő irányítást valami elég siralmas dolgot kapunk. Az operatőr sincs mindig a helyén, sokszor pedig egyszerűen rossz helyen van a rögzített kamera. Mindenesetre, ha ezeken a dolgokat megszokod és túlteszed magad a stuff elvontságán, "másságán", jól el fogsz vele szórakozni, mert a vége felé lesznek normálisabb pályák, ötletesebb főellenségekkel. Viszont ha karácsonyra akarsz valami játékot a fa alá, én inkább a Rayman 2-t vagy még inkább a Donkey 64-et ajánlom.

CSIPI M LEE







TONIC TROUBLE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS

✓ VÉGÜL NEM KELLETT RÓLA LEÍRÁST CSINÁLNOM
× NINCS MEG A HANGULAT, AMIÉRT VÉGIG AKARNÁM VINNI, MEG EZT IS SIKERÜLT LEFAGYASZTANOM

68%

Csevegő

Hüpp, hüpp, törött kezemmel törölgetem vérző orromat és könnyező szememet. Bevásárolni voltam az egyik "maxi-bevásárlóközpontban". Itt a karácsony, és rövidesen elmúlnak végre azok a fránya 19-as évek. Jön a millennium. Hát ezt is megértük! És az 576 KONZOL még mindig dübörög tovább hódító útján...**

Köszönöm, hogy itt voltatok velünk. Gyertek tovább jövőre is. A fa alatt tessék szépen megköszönni az ajándékokat, még azokat is, amelyeket legszívesebben kihajítanál az ablakon. (Majd jövőre odaadod valakinek.) Szilveszterkor meg nem kell ám annyit inni, hogy az ujjaddal elérjed...

Nem is cifrázom tovább, jöjjenek a levelek.

(Elöljáróban csak annyit, hogy ez a Csevegő más lesz, mint a többi. Legalábbis az én hangulatom így karácsony táján már kezd melankolikussá, és egyben fáradttá válni. Egész évben ott volt nekem a hajtás, a rohanás, legalább így év vége felé álljunk meg pihenni egy kicsit. Ezért a leveleket is igyekeztem így szelektálni. – BP)

A Bagó tyutyu hazudik. Semmit sem dolgozott egész évben, de azt nagyon látványosan tette. Hiába, ennek a mestere.

Csőkukorica! Ezúton küldök egy hatalmas intergalaktikus pusszancsot az egész szerkesztőségnek és az összes valamirevaló Konzol readernek, illetve megszállott játékosnak az orcájára. Cccuppp (Még egy külön a PSX-eseknek: cupp!!!)! Rögtön belevágok, és nem érdekel, ha nem érdekel, és az sem érdekel, ha már nem is csöpög, hanem zuhog, de mi mást vártok a gyengébbik nem egy olyan tagjától, aki nemrég ismerte meg a nagy őt. A legeslegnagyobbat. És most azt fogom nektek elregélni, hogyan is ért ez a hihetetlen szerencse. Aki figyel, az mindent megért. Szóval egy délután hazaértem a school-ból és a szobában találtam öcsikémet, meg egy idegen csávót, aki a tévét bámulta. Ez nem lehet igaz!?! – mondtam magamban. Már az első pillantásra magával ragadott a látvány, csak bámultam, mint bocika. **(Te jó isten, mit láthattál?? Martin)** Nem bírtam róla levenni a szemem és amikor végre megérinthettem, az maga volt a tökély. A kezembe vettem a legérzékenyebb szervét, ami a legkisebb érintésre engedelmesen követte az utasításaimat. **(Te, ez mát tiszta pornó! M)** Teljesen elkábultam a látványtól, és az érzéstől, amit nyújtott – már semmi más nem érdekelt. A frenetikus élményt még sok másik követte és nemsokára rájöttem, hogy nemigen tudnék meglenni nélküle, halálra unnám magam. Mindig ott volt, ha szükségem volt rá, és itt van máig is. Sikerült megvásárolnom a hűségét. Ha kell megnyugtat, vagy szórakoztat, ha kell felborzolja az idegeimet, és ha akarom vad is, és elfeledteti a gondjaimat (attól függ mit adok be neki). Ha ránézel, kívülről szürkének látszik, de amit nyújt, az egyszerűen fenomenális!

Hát így ismertem meg és szereztem meg magamnak őt. Tudjátok, muszáj volt valakinek elmondanom ezt, és Ti, akik ennek a csúcsszuper, tökállat, fasza atombombayo újságnak az olvasói (ja bocs, meg a megalkotói!) vagytok, biztosan megértitek, hogy milyen órákat lehet eltölteni azzal a kis szürkével ott a tévé előtt. Bocs a nyálért, de mindenképpen rá akartam cáfolni arra az általánosan elfogadott tényre, hogy mi, csajok, nem lehetünk PSX fanok. Tom, hogy ez ezer évezrede volt téma, de én újdonsült vagyok és égni akarok. Pontosabban nem is vagyok olyan újdonsült. Ez már egy éve történt, csakhogy eddig egy horrorsztorit írtam, és a cseviben se igen tudtam követni a fejleményeket, mert... most be kell vallanom egy bűnömet, neked, drága Martin: eddig kb. 7 számot, ha megvettem. De azokat kívülről fújom – hogy enyhítsem a körülményeket. De azt megígérem, hogy ha nyerek a lottón, vagy a kaparós sorsjegyen egy halom pénzt, megveszem az összes eddigit. Sőt, mindegyikből kettőt! Csak add meg a nyerő öt számot, aztán drukkolj! Okays? (Nem akarsz majd egy RE3-mas posztert betenni a Konzolba? Mondjuk egy tökjó zombit. Mi?). I love you all! Soxor puszil: Susy, Ajka

Susy, azaz Szuzi, azaz Zsuzsika. Kicsi szívem virágba borult, amikor felemelő soraidat nézegettem. Egy nő, aki szereti a PS-t – alig van belőletek ezen a világon, és ráadásul a mi újságunkat olvasod. Mit olvasod, SZERETED! Köszönjük. Igaz, hogy erősen erotikus töltésű leveled mélyen felzaklatott, annak ellenére, hogy a Csevegő illusztrációjaként beállított hölgy a kedvesem, és forgó szemmel kérdezte, hogy mért pityergek, amikor leveled mellemhez szorítva sóhajtottam. De én még ezt is megkockáztattam a kedvedért, hogy a szerelemből adódó féltékenység átkos vermének éles tüskéi felsértsék testemet, mert nekem az olvasó az szent, főleg a nőnemű olvasó...

Remélem, hogy bejön a lottóötösöd, és meg tudod venni a Konzol többi számát is. A jövő heti számok: 3, 23, 45, 49, 88. Ha stimmel, küldj pénzt...

Tisztelt Stáb! Bocsánat! Igen, elnézést kell kérnem tőletek, mert egy szörnyű hibát köbvettem el, mégpedig azt, hogy elfelejtettem egy fontos dolgot: bemutatkozni. Ezúttal pótolom: Csák Gergely vagyok – álnéven: Callisto. Rémlik? Nem baj. Előző hónap 5.-én egy bajszos, pattanásos, és zsíros képű srác sétált be a szerkesztőségetekbe, 3 szál drótszakállal (az összképet még jobban lerontva), mint 3 kicsorbult lándzsa a véráztatta, ámde röhejes csatamezőn enyhén (?) illúziórombolóan meredt a semmibe. Na, az én voltam. Még mindig vagyok és most nagyon szégyellem magam, mivel még a helyszínen is elfeledtem használni a nevemet, melyet – méltán – Máté atyánk óta mind többen használnak, mi több pontos címem is hiányzott (tudni illik: azt sem adtam meg). Bocsánat!

Bocsánat! Bár a most következők nem csak az én ritkás eszemnek tulajdoníthatók, becsülettel bevallom: nem ismertelek fel titeket: – illetve így utólag visszagondolva nem vagyok biztos a dolgomban... Banális, de nem tudom, végső soron kivel is fogtam kezet? Beléptem az irodába – egyébiránt kellemes csalódás ért: az egész lakás nagyon otthonos, hogy úgy mondjam emberi, élettel teli volt (van), játékfigurás dobozok szerteszét, rám is jellemző rendszer a rendszertelenségben elv alapján csoportosítva, szép nyugis hely – látok két srácot, az egyiküket Martinként azonosítom, másikukról azonban semmit, de semmit sem tudok, azután egyre bizonytalanabbul átnyújtom a levelet. "Nem lett volna egyszerűbb postán?" Mire apám a sarkamban: "Éppen erre jártunk" – a számból vette ki a szót... köh... S már húzok is a sunyiba el... "Viszlát!" Hát, elkélne az a stábfotó! Nem tudom hogyan azonosítsam Bagó Petit, Veres Mikit, Adam-et, Endrédy Tibit, CSML-t, s szörnyű ugyan, de téged, Martin! Vagy rég nem láttalak az újságon keresztül, vagy éppen veled ráztam kezet három napja? Stábfotó kell! És még egyszer bocsánat! Mély tisztelettel üdvözlöm a stábot! Adios:
Csák Gergely, Salgótarján

Na, ahogy beléptél, és átjöttél a kisebb szobán a nagyobb helyiségbe, egy ember ült az ajtónak háttal. (Habár már a japán szamurájok megmondták, hogy soha ne ülj háttal az ajtónak!) Szóval az voltam én, a Martin, akinek odaadtad a lemezt. Hogy a másik ki volt, arra nem emlékszem. De nem is fontos, legyen ez a múlt titka! Egyébiránt elolvastam a levelet, és jót derültem rajta, hogy neked is a Sonic az egyik kedvenc játékod – nekem is az volt valamikor. Az egyetlen baj csak az, hogy most éppen nem keresünk tesztelőt... Ha a helyzet változik, értesítünk!

Csumi Martin! What's up? Apám, nem tréfálok, megmondom a frankót: az újság továbbra is k**** jó (átvitt értelemben). Eladtam az N64-et (sírógörcseim vannak a Zelda után), szerváltam egy Dreamcast-et. Öregem, ez a gép maga az Isten! Amilyen grafikát ez nyomat...használja ki a DC képességeit (képzelem, ami majd kihasználja...). Amúgy én is megnéztem párszor az Episode One-t, teljesen magával ragadott. Csak tudod mi a gond? A magyar mozis társadalom szellemi szintje egyenlő a dél-amerikai sorozatokéval (vagyis nagyon alacsony). Gondolom Te is észrevetted, milyen marha idegesítő, amikor a melletted ülő susogós melegítős "agysebész" a füledbe csámcsog a rohadt popcornjával! Vagy amikor a 14 éves újgazdag kiscsávó mobilja megcsörren a film legkirályabb része alatt! Undorító! Az viszont pozitív, hogy a csevegő színvonala egyre növekszik. Más. Mi a véleményed a Dreamcastről? Más. Bagó doktor! Rohadt jók a Te tesztjeid is. Emlékszem az elején sok pöcs "elmagyarázta", hogy milyen gagyik a leírásaid. No comment. Ha ez a tré, akkor mutasson valaki egy jót! Az Adam is nagyon jól ír – tényleg ezek az igazán jó cikkek! Én nem azt mondom, hogy szarok a külföldi magazinok, elmondják mi a pálya, aztán tiéd a döntés. De! A Konzol azon felül, hogy ugyanezt megírja, olyan szinten szórakoztat, hogy minden egyebet elfelejtesz, élvezed az olvasást. Viszont én továbbra is makacsul ragaszkodom ahhoz, hogy a fejlesztőt, kiadót írjátok oda (vagy a cikkben tegyetek róla említést), hisz mint tudjuk a név a minőség garanciája. Jó, még régen írtad, hogy a játék dobozán rajta van, de én otthon ezt nem láthatom. Na jó vár titeket a munka (engem meg a rohadt angol felsőfokú, tanulok mint állat), sok puszi (jó, bocs, inkább csak pacsi), éljen a DC, meg minden más Konzolgép, és végül de nem utolsósorban: Viva 576 Konzol!
Csekeő Bálint, Budapest

Te Bálint, asszem' amikor nézted az Episode 1-et én küldtem a pacekomba a kukoricát olyan hevesen ott melletted. Csak onnan gondolom, hogy épp akkor hívott a Bagó Peti a mobilomon, hogy végre lapzárta után egy nappal elkészült a cikkjeivel. Bocsika... A Dreamcast valóban jónak néz ki, és minden jel arra utal, hogy januártól foglalkozunk is majd vele két oldalon. Feltéve, ha végre kap egyet az újság. Egy gépet. Főnök, hallod, kell egy Dreamcast! Végül el kell, hogy mondjam, hogy a Bagó gyerek nagyon sz cikkeket ír, állandóan az utolsó pillanatban adja le őket, szemtelen, és ha nem lenne egy ismert politikus rokona, már régen kirúgtam volna... Végül fejlesztő meg kiadó majd akkor lesz beírva, ha átalakul az értékelő.**

Kedves Martin és Bagó Peti! Régóta szeretnék már írni, de valahogy még sosem sikerült rászánnom magam (krónikus önbizalomhiány). Kezdeném először is a normális ember számára közhelyes dolgokkal, azaz az újság dicséretével. Ez a kedvenc olvasnivalóm, és minden fenéktisztítási célzat nélkül állíthatom, hogy mindig várom a hónap végét a KONZOL miatt. Az újság, nemcsak a hazai palettán a legjobb, de még a gazdag külföldi választék között is megállná a helyét. A külcsínről: nagyon nehéz pár embernek olyat alkotni, ami sok ezernek tetszik. Elfogultság nélkül állíthatom, hogy nektek sikerült. Nekem nagyon tetszik az újság stílusa, a használt grafikai momentumok. A belbecs pedig hát... nem is írok jelzőket, mert pár érdekes, kifacsarodott ízlésű ember (?) azt hinné, hogy magatoknak írtatok dicsérő hangvételű levelet. Ezen a téren a legfőbb pozitívum, hogy a tesztelők mindegyike a tények mellé a saját szubjektív véleményét is fűzi, és a cikkeket több-kevesebb humorral fűszerezi. Tehát nem az van, mint ami EGY "konkurens" magazin esetében: "Megjelenik a PSX-logo, aztán lefut az intro, ami egy CG, a főmenüben négy pont található...", stb. **(Te, én nem is tudtam, hogy van konkurenciánk... M)** Szóval jó, hogy vélemények is vannak. Az októberi számban leközölt levél, amelyet Gy.Z. írt, enyhén szólva felháborító, durvábban szólva pedig hihetetlenül szemtelen bunkóság, amit egy frusztrált, agybeteg, írni is alig tudó tuskó írt, aki így élte ki azt, hogy senkinek sem meri szemébe mondani a véleményét. Egy ilyen embernek (?) nem szabadna megengedni a nyilvánosságot, hisz pont erre hajt.
Az ilyet még az anyja se szereti igazán.
(Ja, szalonnát kötnek az ilyen nyakába, hogy legalább a kuty játsszon vele. M) Picit elragadott az indulat, de ha tudnátok, miket tudtam volna írni...
Azt azért szeretném megcáfolni – ha ez nem lenne egyértelmű – hogy a Playstation-ösök többsége másoltatja a játékokat. Én például egy másolt CD-vel sem rendelkezem. Szerintem jobban megéri gyűjtögetni egy csúcs szuper játékra, és ezt megvenni (persze nekem a kiválasztásban mindig a KONZOL segít), mint azért a tízezerért íratni minimum tíz játékot, és a végén nem látni a fától az erdőt (tüzet). Például Final Fantasy helyett ócska platformokat nyomni, és erre bizony az illegálisan játékokhoz jutók között nagyon sok példa akad.
Azért véleményem mellé pár kérdésem is lenne:
1.Nem lehetséges-e a tesztelőkről leközölni egy fejenként mondjuk féloldalas bemutatkozást? (Én nem vagyok buzi, és mégis nagyon érdekelne, hogy milyen emberek vagytok).
2.Úgy vettem észre, hogy erősen ingadozik a Gran Turismo 2 megjelenési dátuma. Karácsonyra meglesz? És ha nem, szerintetek mit kérjek helyette a Jézuskától? (Az FFVIII élből meglesz!)
(Japánban és Amerikában már megjelent, Európába februárban jön – BP)

Rendes kérdéseim mellé (nem anyatej!) lenne még pár költői is:
1."Miért van az, hogy egy barátom 400-as Pentiumig fejlesztette a számítógépét (Commodore 64-ét; :-)), aztán ráunt, vett egy PSX-et, és most azzal játszik?"
2."A jobb cégek miért kezdenek előbb a Sony-ra fejleszteni, aztán pedig PC-re mostanában? (Pl.: Eidos, EA)"
3."És végül miért van az, hogy amikor a Konzol és a KByte szétvált, a jó fej tesztelők a Konzolt választották?"
Azt nem kívánhatom, hogy a levelem – főleg terjedelme miatt – teljes egészében bekerüljön az újságba, de azért legalább a BUTA kritikák, és a szidások helyett én legyek benne, mert még a saját hülyeségemet is jobban szeretem olvasni, mint ezeket.



További sok sikert, és legalább ilyen magas színvonalat kíván: R.R.P. the Sir Vival (17 éves tanuló), és unokatesója: N.A. (Atee), aki a helyesírási bakik kijavításában, és a bepötyögésben segédkezett. Továbbra is örök olvasótok leszünk, és üdvözöljük az olvasókat! Rözge Regős, Internet

Hol is tartottunk? Ja, a levelednél. Nekem semmi bajom sem volt GYZ irományával. Elmondta a véleményét, én pedig közzétettem. Demokrácia van, állítólag. Azokból a levelekből, amelyeket tőletek kaptam ráéreztem, hogy elértem a célomat. Megsúgom, hogy a tied volt az egyetlen, amelyet komoly cenzúrázás nélkül le lehetett közölni. (A többi csak egy halom csillag lett volna.)

1 – Ez a fél oldalas bemutatkozás jó ötlet, jövőre tutira megejtjük.

2 – Nem tudom, miért ingadozik, talán mindig csiszolnak rajta valamit. A Bagó gyerek megválaszolta a többit helyettem. De még az sem biztos.

1 – Erre könnyű válaszolni – megjött a csávó esze!

2 – Nem hiszem, hogy a kiadókon múlna a fejlesztés. A kiadó cég ugyanis nem minden esetben azonos a fejlesztővel. A fejlesztők bemutatják az aktuális játékot a kiadónak, aki aztán megveszi, ha tetszik neki. Ezek után ha van benne zsozsó, akkor elkészíttetik a többi gépre is az átiratot.

3 – Ha jól emlékszem csak a Vári Zoli jött át a KByte-tól, meg mostanában az Endrédy Tibi. A többiek azért maradtak, mert a CoVboy-t a főszerkesztő-újságíró viszonynál jóval több fűzi a tesztelőihez, de erről sajnos nem nyilatkozhatom, mert szemétség lenne elárulni...

Szevasz Martin!Tudod mire jöttem rá? Hogy unatkozom alvás közben. Na de ezt most hagyjuk. MIKOR LESZ MÁR TOP10!!!!!!!!!! Rácz Imre, Internet

Én amikor alszom, akkor is csajokra gondolok, tehát nem unatkozom. Sőt! Csinálj te is emígy. Mindig elfelejtem a Top 10-et, és amire a Csevegőhöz érek, már tele van az újság...

Légy üdv, hegylakó! Amúgy hatalmas tévedésben élsz! Még mindig hiszel a Télapóban? Engem már nagyon rég felvilágosítottak a témában, úgyhogy most ülj le ha még nem ülnél és fülelj! Te, ez az egész átverés, és ezt tudományosan is bebizonyítom ugyanis:

- A rénszarvasok egyik ismert faja sem képes repülni. Igaz, még körülbelül 300,000 élő sejt nem lett áthatóan tanulmányozva, ezek többsége azonban valamilyen baktérium. De ez nem zárja ki TELJESEN a repülő rénszarvasok létezését. A világon 2 milliárd gyerek van (18 év alatti személy). A Télapó nem látogatja meg a Muzulmán, Hindu, Zsidó és Buddhista gyerekeket, ami ezt a számot 85%-kal csökkenti, tehát marad 378 millió gyerek. Háztartásonként átlagosan 3,5 gyerek van, ami 91,8 millió házat jelent. Tételezzük fel, hogy lakásonként legalább 1 jó gyerek van. Télapónak, a különböző időzónák, és a Föld forgása miatt 31 órája van, hogy az ajándékokat szétossza, feltételezve, hogy Keletről Nyugat felé halad (ami logikus). Ez másodpercenként 822,6 lakást jelent. Tehát lakásonként 1/1000 másodperce van arra, hogy megálljon, kiszálljon a szánból, leugorjon a kéményen, lerakja az ajándékokat, a kéményen visszamásszon, beszálljon a szánba, és a következő házhoz menjen. Ha feltételezzük, hogy a 91,8 millió háztartás a világ különböző részein található, akkor az háztartásonként 0,78 mérföldet, összesen 75,5 millió mérföldet jelent. Ekkor még nem számoltuk bele azt, amit 31 óránként egyszer mindenképpen csinál mindenki, valamint az étkezést, stb. Ez 650 mérföld/másodperces sebességet követel, ami a hangsebesség 3000-szerese. Összehasonlításképpen, a leggyorsabb ember által készített jármű, az Ulysses űrszonda mindössze 27,4 mérföldet tett meg másodpercenként. Egy hagyományos rénszarvas legjobb esetben is csak 15 mérföldet képes futni óránként. A játékok súlya egy újabb érdekes eredményhez vezet. Ha minden gyerek csak egy közepes méretű Lego csomagot kap (1 kg), az 321.300 tonnát jelent, és akkor még nem számoltuk Télapót, aki az állítások szerint igencsak túlsúlyos. A földön egy hagyományos rénszarvas maximum 150 kg-t képes húzni. Feltételezve, hogy a "repülő rénszarvasok" ennél ügyesebbek, és tízszer ennyit bírnak el, akkor is 214.200 rénszarvasra van szükség, nem pedig 6-8-ra, ahogyan azt a szemtanúk állítják. A sok rénszarvas persze tovább növeli a szán súlyát, ami most már 353.430 tonna. Megint csak összehasonlításként: ez a Queen Elizabeth hajó súlyának négyszerese. Egy 353.000 tonna súlyú test 650 mérföld/óra sebesség mellett óriási légellenállásba ütközik, ami felizzítja a szarvasokat, mint ahogyan a Föld légkörébe lépő űrhajó is felizzik. Szarvasonként 14,3 QUINTILLION Joul/mp energia szabadul fel, ami a szarvasokat és a szánt azonnal lángba borítja, és az egész fogat 4,26 ezred másodperc alatt megsemmisül.

Röviden: ha valaha létezett is Télapó, most már biztosan nem él.

Bocs ha most kiábrándítottalak, de ez a puszta valóság! Ha valami hasonló eszmefuttatással, ezt meg tudod cáfolni tedd azt! Ha valamely érthetetlen okból benn lennék a cseviben, a még kiskorú egyedektől is elnézést kérek, tegyétek csak ki az a csukákat az ablakba lehet, hogy én tévedek! Na csá mindenkinek! Szász Krisztián

(Kedves Krisztián! A kis eszmefuttatás valóban nagyon ötletes, meg tetszett is, csak azt felejtetted el odaírni, hogy az interneten találtad... - BP)

Megölöm a Télapót, azt a hazug mocskot, ez már biztos! Mindig tudtam, hogy csal az a szemét...

Üdvözletem 576 Konzol! Legelőször is szeretnék a tudomásotokra hozni valamit. Az egész újságsorozatotok a legelső számtól egészen a most megjelentig egy óriási mérföldkő. **(Ha átesel egy nagy halmon, olyan érzésed lesz, hogy tényleg mérföldkő. M)** Ezalatt azt értem, hogy manapság az ember megveszi a Konzol-t, örömmel viszi haza, örömmel böngészi a kiváló tesztelők által papírra rótt cikkeket. Régebben – gondolok itt a Konzol előtti időszakra – az ember megvett egy újságot, de csak azért, hogy valamire el tudja verni azt a lóvét, amit eddig nagy nehezen összekuporgatott. Ez a Konzol megjelenésével lezárult. Manapság az ember azért veszi meg a Konzolt, hogy jó kedvre derüljön, hogy jókat szórakozzon a Csevegőbe beírt poénokon, de ami a legfontosabb, amiért megveszik: az a gyönyörű külső, a perfekt belső tartalom, és a kiváló hangulatteremtő képessége. Te Martin! Én nem tudom hol tanultad meg ilyen szépen, kereken és lényegre törően, de én is meg szeretném tanulni. **(Pont 4 különböző gimnázium kellett hozzá, hahaha, meg 5 év... M)** Ha minden így maradna, ahogy most van, az Hyper Szuper lenne. Egyet tudok mondani: Hajrá Konzol, így tovább fiúk, Ti vagytok a világkerekség legfrankóbb tesztelői és egyben legfrankóbb magazinja. **(És szépek is vagyunk, mint az álom. M)** Tudjátok Ti vagytok az egyetlenek akik egy elbaltázott nap után vissza tudjátok adni a holnapot. Ez így amit leírtam maga lenne a paradicsom, ha ilyen elfajzott emberek, mint ez a Gy.Z. nem írnának be ekkora baromságokat. Tudjátok, csak egyetlen dolgot nem értek. Mi abban az élmény, ha valaki csak a rossz oldalát tudja látja a dolgoknak? Miért nem képes valaki meglátni a ragyogást, amit az 576 team magazinja produkál? Miért, miért, miért? Ne is törődjetek az ilyen emberekkel, akik képtelenek elviselni más verejtékes munkáját. Hát nagyjából ennyi: üdvözlet fiúk és a lendületet tartsátok meg és akkor még a legjobb is a legjobb lesz. Üdvözlettel: Tommy Tee, Tiszafüred

Na, öcsém, ezt most már semmilyen oldószer sem mossa le rólam, hogy ezt a levelet nem én írtam magamnak! Lehet, hogy ezt is be kellett volna scannelnem, hogy elhiggyék. A helyzet marad a régiben, ne aggódj. Egyedül az értékelőben lesz egy kis változtatás, de az szinte semmi...

Üdv, Martin apó! Kösz mindent! De leginkább az 576 KByte 98/7-8-as számában megjelent Final Fantasy ismertetőket. Tucatszor is elolvastam, mire megérlelődött bennem az elhatározás: ez kell nekem! Csak két nyomós ellenérvem volt:

– A számítógépek világából az Amiga 2000-nél szálltam ki, a PC-ket utálom, ráadásul hülye is vagyok hozzájuk.

– Az életemben nem lesz annyi lóvém, amibe egy komolyabb PC-konfig kerül.

De ott volt az ominózus utolsó bekezdés: "Egy jobb 3D gyorsítókártya áráért már kapsz egy PlayStationt...".

Ok, akkor irány a garas fogakhoz való verése! Aki nálam csóringerebb, az hazudik, csal porokat szed és festi magát, de egy éves kuporgatás után összehoztam egy gépet + egy FFVII-et (+ memóriakártyát). Fura. Valaha a konzolosok voltak az "elkényeztetett milliomos gyerekek" a számítógépesekkel szemben, de mostanra megfordult a helyzet. A lényeg, hogy az utolsó szóig igazad volt: "Hidd el nem fogsz csalódni!" Úgy érzem, hogy mindig is erre a játékra vártam – csak nem volt, aki megcsinálja. Ha fellengzősen akarnék fogalmazni, azt mondanám: nekem adtad a világot! Életemben nem okozott még ennyi örömet semmi (a "senki" már túlzás lett volna, de ő magas volt és szőke), és ezt neked köszönhetem. Nem sokban hasonlítasz egy szenthez (hacsak nem tudsz szaxofonozni – St. Martin), de velem olyan jót tettél, mint a legjobb barátaim szoktak – és ez nagy szó tekintve, hogy milyen kevesen vannak. THENX!

Persze a vészmadarak megint kárognak, miszerint csak a hülye vesz most PS-t, mert ha már egyszer konzol, akkor inkább a PlayStation 2, vagy a Dreamcast... Szerény véleményem szerint nem én vagyok az igazi hülye, hanem Gipsz Jakab műegyetemi hallgató, aki megvesz egy 300E Ft-os PC-t JÁTÉKRA (meg esetleg internetezésre)! A marhája. Ok, egy jó PC keményen VERI a PlayStation-t hardverszempontból – de ötször (tízszer) annyiba is kerül. Szerintem még mindig és jártam jobban. Különben is mit érek a Dreamcast-el, ha nincs rá FFVII? Apropó. Egy pár kérdés! Ha már esett volna róluk szó valamelyik előző számban (nem az enyémben), akkor "mea culpa", de eltart még egy darabig, amíg össze tudom gyűjteni az előző Konzolokat...

A PlayStation 2 kompatibilis lesz a régi PS-el? Érthetőbben: le lehet majd játszani rajta a régebbi CD-ket?

Mi az igazság abból, hogy a PS2 DVD-t is le tud majd játszani? Ha ez igaz, kicsikét borsos lesz az ára... Kell a francnak a DVD – egy film árából inkább egy játékot vennék.

A Dreamcast azonos a hajdanán Saturn, majd Black Belt néven emlegetett gépcsodával?

Ennyi volt a móka mára. Az újság király (még több PlayStation-t), live long & prosper!

Csory

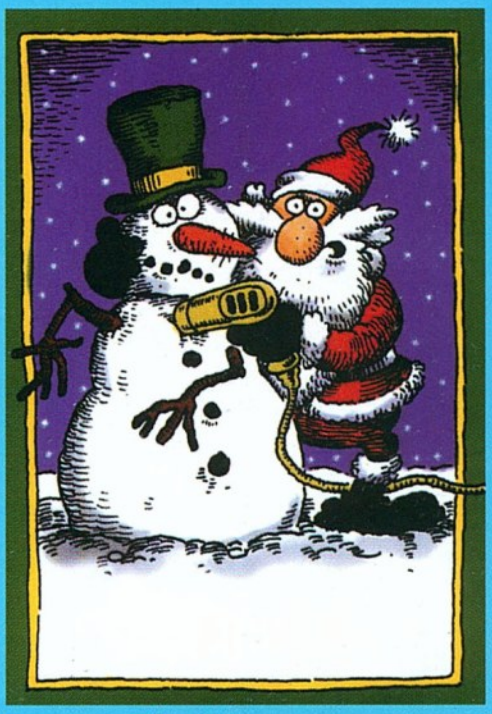
A Final Fantasy 7-et nem nekem köszönheted, hanem a Square-nek. Meg még egy csomó más csodát is. De ha csak az én cikkem miatt vetted meg, és bejött a tipp, akkor szívesen! A PC-konzol viszonyáról szórólszóra ugyanez a véleményem, köszi, hogy helyettem is megfogalmaztad.

A PS2 lejátssza majd a PS játékokat, sőt állítólag a memókártya és a kontroller is jó hozzá. De ez még nem biztos. Már ez az utóbbi. A DVD is igaz. Jó dolog lesz az, de nem csak a DVD film miatt, hanem esetleges DVD játékok miatt! A Saturn egy PS-sel egyenlő Sega gép volt, de mára már kihalt. A Black Belt-et sajna nem vágom...

Szóval pápá 1999. A lejátszóban most is kis nyugis zenék szólnak, mely alatt remekül el lehet gondolkodni, hogy mit tettünk idén, és mi lesz a folytatás? Én itt szeretném felhasználni a nyilvánosságot és köszönetet mondani mindazoknak, akik minket segítettek abban, hogy a Konzol odáig jutott, ahol ma is van. Katalin, Gyula, Péter, Martin, Zsolt, Jon, Rena – fantasztikus emberek vagytok! Örülök hogy együtt dolgozhattam veletek. Remélem az új esztendőt is együtt kezdhetjük majd el, még több sikerben véve részt. Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet! - BP

Egész meghatódtam a bagó gyerek elköszönésétől, de ő még nem tudja, hogy jövőre már nem nálam fog dolgozni. Jött ugyanis egy kölyök, aki azt mondta, hogy ő rossz tesztelő, írni is alig tud, de fizet minden hónapban 100 ezer forintot, ha bekerülhet a Konzolba. Még jó, hogy bekerült! Csak azért, mert imádom a rózsadombi milliomos PlayStation-ös csemetéket. (Oké, ez nem volt igaz, csak az arcoskódó PC-seknek akartam egy kis örömet okozni...). Ja, köszi a leveleket, melyek mind-mind a Csevegő témaválasztását és az ízlésemet dícsérték. Remélem ez is tetszik itt...

Martin



BOLDOG KARÁCSONYT!

NYERTESEK:

Jelige: Silent Hill játék
Válasz: Harry Mason
Nyertesek (Silent Hill poszter):
Molnár Krisztián, Budapest
Petőfi Márk, Székesfehérvár
Kónya Zsolt, Dévaványa
Gyigor Zoltán, Abony
Szentistváni Gábor, Ikrény
Fellner Ferdinánd, Nagyfüred
Garcsik Ferenc, Nagyfüred
Kollányi Viktor, Martfű
Rábel György, Budapest
Bende Linda, Nagyvenyim

Jelige: Sled Storm játék
Válasz: Havon
Nyertesek (Sled Storm poszter):
Major Dávid, Budapest
Nagy István, Budapest
Balczó István, Szarvas
Nyírfás Zoltán, Budapest

Jelige: Croc CD játék
Nyertesek (Croc CD):
Csordás Attila, Velence
Hrab László, Szolvákia
Németh Gergely, Budapest
Vigh Mihályné, Szolnok
Bereczki Bernadett, Budapest
Ferenc Csaba, Mónosbél
Orbán László, Budapest

JÁTÉK

Jelige: EA játék
Nyeremény: 1 db EA Sport hosszúujjú póló
Kérdés: Sorolj fel legalább 5 játékot, melyet 2000-es alcímmel kiadott az EA Sports.

Jelige: Wargames játék
Nyeremény: 1 db Wargames videófilm
Kérdés: Milyen állat szerepel a játékot fejlesztő MGM-nek a logójában?

Jelige: Jurassic Park játék
Nyeremény: 6 db hologramos Jurassic Park kártya
Kérdés: Ki a rendezője a mozifilmnek?

Jelige: PlayStation játék
Nyeremény: 10 db ultra-mega-hiper realisztikus úszó kulcstartó
Kérdés: Mi volt az első két játék PlayStation-re?

Jelige: Lego játék
Nyeremény: 1 db Lego promóciós videó kazetta
Kérdés: Melyik a kedvenc Lego-témád?

Jelige: Banjoe játék
Nyeremény: 2 db Banjoe-Kazooie óriásposzter
Kérdés: Ki a játék fejleszője?

Jelige: Pac-Man játék
Nyeremény: 3 db Pac-Man World óriásposzter
Kérdés: Mikor adták ki először a Pac-Man-t?

A megfejtéseket a következő címre várjuk: 1389 Budapest, Postafiók: 132.

Beküldési határidő: 2000. Február 4.

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB



Jet Board Crash | Komodo Moe | Jet Pack Crash



Coco Bandicoot | Dr. Neo Cortex | Tiny

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB



Deep Dive Crash | Dingo Dile | High Flying Crash



Dr. N. Gin | Wave Rider Coco | Dr. N. Tropy

SPAWN

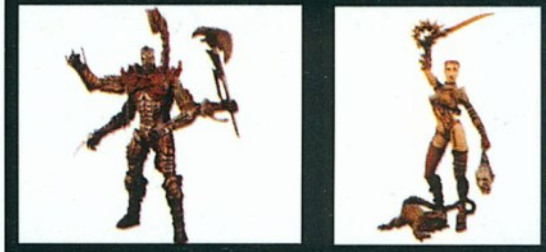
3999,- FT/DB



Tormentor | Viper King



Mandarin Spawn | Iguantus & Tuskadon



Spawn: The Black Heart | The Necromancer

DUKE NUKEM

2999,- FT/DB



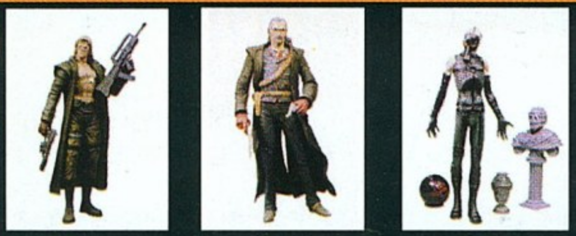
Pigcop



Battlelord | Duke Nukem | Octabrain

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

3999,- FT/DB



Liquid Snake | Revolver Ocelot | Psycho Mantis



Solid Snake | Meryl Silverburgh | Sniper Wolf | Vulcan Raven | Ninja

TEKKEN 3

3999,- FT/DB



Jin Kazama | Nina Williams | Paul Phoenix | Ling Xiaoyu

TEKKEN 3

4999,- FT/DB



Heihachi Mishima | True Ogre | Evil Jin Kazama | Yoshimitsu

QUAKE

2999,- FT/DB



Major | Athene | Iron Maiden | Tank

ISSN 1417-9296